



POR BRUNO SOL

REVISTA PARA AVENTUREROS

OCTUBRE 2020

Las Aventuras Misteriosas de BRIAN HOWARTH

Phoenix Wright Ace Attorney TRILOGY

Y LAS NOVELAS VISUALES JAPONESAS



MAPAS Y SOLUCIÓN COMPLETA
LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

DOBLE COMENTARIO
TORREOSCURA

GUÍA COMPLETA
COPÉRNICO 86

¿CÓMO SE HIZO?
THE CRIMSON DIAMOND

Y ADEMÁS: SNAIL TREK, TANTALOS, EL CAAD PARA DESARROLLADORES...



REVISTA PARA AVENTUREROS

SUMARIO



EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Me sigue alegrando poder saludar nuevamente desde estas páginas, puesto que un número más del CAAD está disponible para disfrute aventurero y asombro de venideras generaciones.

Sin embargo, las alegrías duran poco, y lo primero que tengo que hacer es disculparme por partida doble, dado que en este CAAD no van a aparecer todos los contenidos previstos inicialmente. Cierto es que algunas colaboraciones no han llegado, pero son las menos. Hay varios informes, comentarios y soluciones que no van a poder aparecer en estas páginas simplemente porque el número de las mismas ya estaba por exceder al del CAAD 51, y había que cortar por algún sitio... de hecho, yo mismo he retirado artículos propios para liberar algunas páginas. Por supuesto, todos los contenidos ya recibidos serán publicados sin demora en el CAAD 53, que al estar previsto para Fin de Año, va a tener un número de páginas superior al actual.

Yendo ahora a lo positivo, confío en que la espera de tres meses desde el último CAAD merezca la pena, pues hay toda una serie de interesantes informes, de entre los que quiero destacar el que se ha llevado nuestra portada, dedicado a un género aventurero nacido en Japón, las Novelas Visuales.

Otro informe inaugura la colaboración con el ***bookazine*** británico ***The Classic Adventurer,*** dirigido por Mark James Hardisty. De entre todo su extenso e interesante catálogo de reportajes, he escogido uno dedicado a Brian Howarth, autor de las Mysterious Adventures a las que pertenece **Circus**, el juego con el que me inicié en la aventura. Espero que el paciente lector lo encuentre tan interesante como me lo ha parecido a mí.

Pienso que este CAAD tiene cubierto con creces el frente de los informes, pues también hay uno acerca del desarrollo del juego The Crimson Diamond, una aventura gráfica muy en la línea de los Colonel´s Bequest de Sierra, realizado por la autora independiente Julia Minamata.

Yo realmente disfruto traduciendo, redactando y ajustando el material que va a aparecer en el próximo CAAD. Todo colaborador debe disfrutar lo mismo con su parte. El CAAD nunca es una obligación, sino un placer, por eso estaré encantado de recibir colaboraciones en comentarios de aven-

turas, informes, opiniones o noticias. Tan solo lamento que el CAAD tenga un límite de contenidos marcado por las páginas que Carlos, nuestro sufrido maquetador, es capaz de manejar en un tiempo dado.

Por cierto, tenemos un comentario doble, algo innovador en el CAAD. Hemos contado en el pasado con comentarios múltiples y simultáneos relacionados con un concurso, pero no de gran extensión. Espero que se encuentre interesante el análisis del mismo juego desde dos puntos de vista.

Agradezco muchísimo toda colaboración y aporte al CAAD, pero debo mencionar un importante punto: todo el material que se envíe al CAAD debe ser original, es decir, no debe haber sido publicado anteriormente en ningún sitio, y me refiero particularmente a Internet. He visto interesantísimos artículos y comentarios en foros y blogs que me gustaría publicar, pero el CAAD actual no es un repositorio de información preexistente, por muy buena que sea… algo que de hecho ya se hizo en el CAAD 50. Por supuesto, se pueden estudiar casos concretos, pero la norma general es como sigue: si sale en el CAAD, no ha salido antes en otro sitio. Eso sí, una vez publicado, el contenido se puede emplear libremente, siempre que se tenga la amabilidad de indicar que la fuente es el CAAD y la correspondiente autoría.

Como ultimísimo añadido, animo al sufrido lector a participar en la ECTOCOMP 2020, creando una terrorífica aventura de texto. Hay tiempo durante todo octubre, y en este enlace se encuentran las bases:
https://itch.io/jam/ectocomp-2020

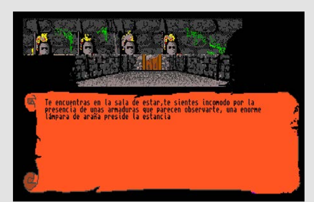


Y ya para terminar, agradecer que se esté leyendo esto. Me resulta profundamente conmovedor que más de 30 años después de su primer número, el CAAD y su temática aún despierten el suficiente interés como para permitir que siga apareciendo. Lo he dicho muchas veces, y lo seguiré diciendo porque es la pura verdad: El CAAD son sus lectores, y mientras haya interesados en leerlo y colaborar con él, seguirá adelante. ¡Nos vemos en el 53!

Juanjo Muñoz

NOTICIAS

EL PACTO Y EL CUELGUE



En el número anterior nos congratulábamos ante la recuperación del único juego para el Commodore Amiga de la Bolsa del CAAD, **El pacto.** La noticia ahora no es tan agradable, puesto que mientras procedía a la denodada labor de mapear el juego, el director de esta tu publicación se encontró una localidad con el gráfico corrupto, que producía el bloqueo del juego. Afortunadamente, ***Spiral*** ha podido editar el juego, recomponer el gráfico dañado y permitir que se siga avanzando en la aventura. La versión disponible en la web del CAAD ya está corregida, por si alguien se atreve a jugarla. Adelanto que por lo que tengo visto, el mapeado es realmente extenso.

METROCENTER '84 VERSIÓN 1.3



También en el número anterior hablamos de la librería de ***Inform 6*** para ordenadores de 8 y 16 bits llamada ***Metrocenter '84***, cuya versión 1.3 está disponible, empleando el compilador de ***Inform*** versión 6.34. Stefan Vogt, el autor de la librería, agradece la ayuda del mismo Andrew Plotkin, que arregló la compilación z3 y añadió ***arrays*** estáticos a petición de Stefan, lo cual resulta muy beneficioso en ordenadores de 8 bits.
Aquí está el repositorio: **https://github.com/byte-project/metrocenter84**

VENGANZA DISPONIBLE PARA COMMODORE 64

https://salgue79.itch.io/venganza-c64

Venganza, la primera aventura de Physical Dreams, está ahora también disponible para Commodore 64, uniéndose a las versiones MSX y MSX2 ya existentes. José Luis Salguero ha ultimado la aventura con gráficos monocromos, y tiene previsto realizar también la versión colorida. El juego se puede descargar libremente, pero Salguero está considerando hacer una tirada física en cartucho.



EL CÓDIGO DE **THE CURSE OF RABENSTEIN** LIBERADO

Aquí podéis encontrarlo, junto a documentación relacionada:
https://github.com/ByteProject/Rabenstein

Más sobre Stefan Vogt, que ha liberado el código de su aventura **The Curse of Rabenstein** para uso personal y educativo. Ahora, cualquiera puede examinar el código y estudiar las técnicas de programación empleadas, aunque Stefan no autoriza que se cree un juego derivado del suyo, pues el objetivo es ayudar a otros desarrolladores en su proceso de creación de aventuras con DAAD. Pese a ello, Stefan avisa y deja claro que el código es bastante caótico, y que no tenía pensado compartirlo hasta que recibió un buen número de peticiones para saber cómo se podían hacer con DAAD ciertas cosas, decidiendo que lo más lógico era mostrar el código a quien estuviese interesado.



RELEASE 1.6 DE *PUNYINFORM*

Y para comprobar que a veces casi existe duplicidad de trabajos, en septiembre salió la ***Release*** 1.6 de ***Punyinform***, una versión modificada de ***Inform*** para máquinas de 8 bits. En el proyecto han trabajado Fredrik Ramsberg y Johan Berntsson, autores entre otras cosas del intérprete de Máquina-Z ***Ozmoo*** (para Commodore 64), y ha colaborado Pablo Martínez (@pablote2es), principalmente en la aventura de ejemplo. La librería permite compilar tanto en versión 5 como en versión 3, y una aventura ocupa solo 23k (frente a los 57,8k que necesita ***Inform***). Aquí se informa de ello: https://github.com/johanberntsson/PunyInform

Aquellos que hayáis probado otras versiones de ***Inform*** en máquinas de 8 bits, os sorprenderéis con la velocidad y la potencia de esta. Echadle un vistazo si podéis. Stefan Vogt va a dejar de usar su versión de ***Inform*** desde que Fredrik le hizo una demostración de la velocidad y las prestaciones de ***Punyinform***.

TORREOSCURA PRESENTADO Y DISPONIBLE

Descargas múltiples disponibles:
https://zonafi.es/torreoscura/descargas.html

Torreoscura está disponible tras presentarse oficial (y virtualmente) en el evento Explora Commodore por su autor original Bieno Marti (aunque los asistentes a la anterior edición de Retro Barcelona ya lo pudieron probar en su stand de Commodore-Plus, al igual que en la mesa de Amstrad-Esp de el último RetroParla). **Torreoscura** es la última aventura conversacional realizada por Bieno para Commodore 64 con ***The Quill***, portada a su vez con ***The Quill*** para Amstrad CPC por ***MiguelSky***, igualmente portada con ***The Quill*** para Oric por Chema Enguita, y portada a su vez con DAAD para sus versiones en ZX Spectrum, MSX, Amstrad PCW y MS-DOS CGA por el ubicuo Pedro Fernández. Bieno se ha encargado de hacer los gráficos para ***Quill*** en C64. Pasarlos a los otros sistemas fue relativamente fácil salvo, en contra de lo que primero pensaría cualquiera, el caso de ***Quill*** de CPC, para lo que no existía ninguna herramienta. De hecho, por no poderse, ni se podían hacer gráficos a pantalla partida con el ***Illustrator*** para CPC (hubo que hacer un ***hack*** propio). Después de todo el lío se descubrió que sí hubo una herramienta para los gráficos a pantalla partida en ***Quill*** de CPC... a falta de que Tim Gilberts la encuentre. El juego tiene música de fondo en C64 y ZX (128k), obra de ***Barón Ashler***. En ZX se metió con el motor CHIPNSFX de CNGSoft. Se intentó con otros motores, pero éste era el único que sacaba un código lo bastante pequeño que funcionase (otros motores sacaban código demasiado grande, no funcionaban, o las dos cosas). **Torreoscura** es el primer juego hecho con DAAD para Spectrum con música de fondo, acoplada haciendo uso del gestor interno de interrupciones del DAAD, que ha resultado funcionar estupendamente para ello. Era algo que Pedro había intentado hace años sin éxito porque, según el compilador DC, sus cachés para incluir rutinas externas eran demasiado pequeñas para el código generado por los motores de música habituales en Spectrum. Pedro confiesa: ***Evidentemente en realidad era yo el que estaba muy poco inspirado, ya que todo lo que tenía que hacer era poner el código en cualquier sitio de la memoria libre y que la rutina incluida en DAAD para acceder a él se limitase al puñado de bytes necesario para llamar a su dirección. Han hecho falta una pandemia global fulminante y una cuarentena para que me diese cuenta.*** ¿Y el argumento? ***Helo aquí: Para desconectar del stress aceptas la invitación de un amigo de juventud a pasar unos días en un pueblo alejado y lleno de rincones curiosos que explorar. Pero nada más presentarte allí tu amigo no aparece... y empiezan a pasar cosas extrañas...***

AVENTURAS GRÁFICAS PARA PC Y MAC DE POSTMODERN ADVENTURES

Billy Masters Was Right: https://postmodernadventures.itch.io/billy

Dead Dimension: https://postmodernadventures.itch.io/dead-dimension

Billy Masters descubre que sus vecinos están a punto de ser asesinados por un psicópata. El problema es que tras ser sorprendido tomando drogas en el colegio y acusar a su profesor de un delito, nadie le cree. Bajo esta premisa tenemos una aventura gráfica para PC realizada por Postmodern Adventures con el título **Billy Masters Was Right,** cuyo responsable ha manifestado modestamente: *No hay mucho más que contar. Es una aventura cortita con gráficos a lo Maniac Mansion que he hecho durante el confinamiento. Probablemente se lance también en inglés.* Se confirma que versiones en español e inglés están disponibles en su página, y que se encuentra en desarrollo la versión en alemán.







Pero no es la única creación para PC de Postmodern Adventures, no... Veamos el argumento de **Dead Dimension**: *Peter Travers, un preso inscrito en el programa de exploración interdimensional de la NASA con la intención de recibir beneficios penitenciarios, deberá realizar una misión sencilla: atravesar el primer portal dimensional y repararlo desde el otro lado.* En palabras de su autor, *siempre he querido hacer una conversacional. Y con esta me he quitado media espinita. Se juega como una point and click pero predomina el texto. Tiene mucho espíritu de conversacional, incluso la ciencia ficción que usa es bastante deudora de lo que se destilaba en estos juegos en los 80 y ya entrando en los 90* con *cosas de Legend como Time Quest o los Gateway.*







¿Y esto es todo de Postmodern Adventures? No tal, pues nuevamente su responsable manifiesta para el CAAD: ***Estos dos juegos son experiencias cortas. Caprichos que me he dado. La "importante" es* Urban Witch Story.** Ambientada en los disturbios de Los Ángeles de abril de 1992, la pareja de policías protagonista deberá enfrentarse en una carrera contrarreloj a violentas bandas criminales, sus propios compañeros e incluso a lo sobrenatural. El juego tiene una estética ***pixel-art*** que emula las primeras aventuras de Sierra basadas en el motor AGI, recordando originalmente a **Police Quest**. Se dispone de 30 escenarios jugables y 40 personajes con los que interactuar, con puzles basados en diálogos y objetos. Echadle un ojo a las versiones para Windows y Mac en **https://postmodernadventures.itch.io/urban-witch-story**

VUELVE *INCANUS*

Incanus, autor chileno con diez aventuras creadas en ***InformATE!*** entre los años 2005 y 2011, descubrió ***Squiffy*** y publicó **Rastros**, su primer hiperrelato en modalidad de libro juego, en 2016. Ese mismo año inició **Memoria**, pero quedó en el limbo, aunque lo ha retomado este 2020 y publicado a finales de julio. El argumento del hiperrelato, secuela de **El Protector**, una de sus primeras obras en ***InformATE!*** es como sigue: ***Relato de Sci-Fi de algo más que supervivencia; has naufragado en un planeta extraño, de vastas llanuras... y con despiadados Cazadores al acecho. ¿Podrás aprender de La Gente que no basta con sólo sobrevivir?***

WAMWORT RESCATADA

+ información en:
https://www.retrolel.com/es/wamwort-la-aventura/

Una de las aventuras presentadas al infausto Gran Concurso de Aventuras, organizado por *Microhobby* y Aventuras AD, fue **Wamwort,** juego en dos partes realizado en BASIC del que tan solo se disponía de un *snapshot* de la primera. Gracias a sus previos contactos con David Calandra – el autor – a través de canales del IRC Hispano, *ICEknight* ha puesto a disposición de la comunidad aventurera general el juego en sus dos partes, y no solo eso, sino que en dos versiones, diferentes del *snapshot*. La primera emplea el tipo de letra estándar del Spectrum y requiere el uso de verbos en modo indicativo. La segunda versión es casi idéntica al *snapshot* disponible, es decir, los gráficos están recortados y contenidos en un marco, teniendo una tipografía propia, además de cambiar el modo verbal al imperativo. Las diferencias más apreciables que muestra el *snapshot* con esta última son un cambio en el color de la pantalla de introducción y el año del (c) que pasa a ser 1989, en lugar del 1988 mostrado en las recién rescatadas, así como el titular del mismo, Aventuras Dinamic, que sustituye a Dinamic Software.

AVENTURAS DE TEXTO EN *SCUMMVM*

+ información en https://www.scummvm.org/

ScummVM es un programa que te permite ejecutar ciertas aventuras gráficas y juegos de rol clásicos, siempre y cuando tengas sus archivos de datos. Lo interesante es que *ScummVM* simplemente reemplaza los ejecutables que vienen con los juegos, permitiéndote jugarlos en sistemas para los que nunca fueron diseñados. *ScummVM* es compatible con una inmensa biblioteca de más de 250 aventuras gráficas, soportando muchos clásicos.

Dando un paso más allá, se ha iniciado la etapa de pruebas oficiales del motor *Glk* de *ScummVM* para ejecutar aventuras de texto. Es un conglomerado de submotores para ejecutar juegos que utilizan los diversos sistemas de programación que se publicaron a lo largo de los años. En este momento, los siguientes submotores están oficialmente en modo de pruebas: ADRIFT (excepto la versión 5), *AdvSys*, AGT, *Alan* 2 y 3, *Archetype* (recién reimplementado para *Glk* a partir del código fuente original en Pascal), *Hugo*, JACL, Level 9, Magnetic Scrolls, *Quest*, Scott Adams y *ZCode* (todos los juegos en *ZCode* salvo los de la versión gráfica de Infocom 6). Otros submotores, como *Comprehend*, TADS y *Quill* serán incluidos en el futuro. Esperemos que den un paso más y añadan PAW e incluso DAAD.



MAGNETIC SCROLLS PARA EL SPECTRUM NEXT

+ información y acceso a los juegos de MS:
https://strandgames.com/projects/zxnext

Las creaciones de Magnetic Scrolls salieron en su momento para el ZX Spectrum 128, con la excepción de **Wonderland,** pero se trataba de juegos solo texto. Strand Games ha realizado versiones para el nuevo Spectrum Next de **The Pawn, The Guild of Thieve**s y **Jinxte**r con mejoras en la jugabilidad, corrección de errores, añadido de gráficos, e incluso en la versión de **Jinxter,** más imágenes que en el producto original.
Las aventuras se han realizado portando el intérprete de Magnetic Scrolls, adaptándolo a los 8 bits y usando bloques de memoria de 64 K. El responsable de esa labor ha sido Stefan Bylund, que sigue trabajando, concretamente con **Fish!** El código fuente está disponible en el repositorio de Strand Games en Gitlab.

DAAD READY! V0.2

Uto nos presenta la segunda versión de su ***DAAD Ready!***, la v0.2, un paquete que contiene todo el sistema para programar en DAAD y que te genere fácilmente los juegos ya en discos DSK, D64, etc, para que solo te concentres en hacer las aventuras, y no en tecnicismos. El sistema, preparado para funcionar en Windows, empaqueta y testea fácilmente con CPC, Spectrum, Commodore 64, MSX1, MSX2, PCW, Plus/4, y PC, gracias a los emuladores y herramientas incorporados. Además, desde esta versión permite hacer aventuras en castellano, inglés, portugués y alemán, aunque estos dos últimos tienen alguna limitación. El ***pack*** solo cuesta lo que tardes en descargarlo de aquí: **http://ngpaws.com/downloads/DAAD/DAADReady/**

LITERATURA AVENTURERA



Daniel Pérez Espinosa, autor de la aventura de 1989 **El Espacio Maligno** junto a Raúl Ortega Palacios, se ha dedicado a la escritura y ha sido finalista de los premios Minotauro, Ignotus y Nocte, nada menos. Su última creación es ***Magnet: La Sociedad de la Rosa Secreta,*** una novela de ciencia ficción y misterio ambientada a principios del siglo XX en una Nueva York ucrónica. Veamos el argumento: ***Hace años, Tesla creó la utopía. Una ciudad rica, luminosa, bella. Ahora, en la ciudad perfecta, comienzan los asesinatos***. En la web de Daniel podéis encontrar más información sobre su obra: **https://danielpespinosa.wordpress.com/**

MÁS LITERATURA AVENTURERA

Johan Paz, uno de los primerísimos CAADianos (cuando aún respondía por JAPS) y que ya cuenta con algunos títulos en su haber, ha publicado la primera entrega de la saga 'Colonos de Tulgia'. Bajo el título **Cuentos de hierro y pólvora,** está compuesta por seis cuentos y una novela corta ambientados en una Sudamérica ucrónica en la que se mezclan drama, seres fantásticos y naves del aire. El mismo autor cuenta el proceso que le llevó a su creación en una entrada de su blog: **http://pacificaciones.blogspot.com/2020/07/el-viaje-que-llevo-tulgia.html**

Y MÁS LITERATURA AVENTURERA AÚN

Quien lleva por la mitad su próximo libro es nada menos que Andrés Samudio, que ha dejado momentáneamente a un lado las novelizaciones de los juegos de Aventuras AD y se encuentra enfrascado en las crónicas del Viejo Archivero, donde se trata su existencia desde el principio de los tiempos hasta el lejano futuro donde es testigo del fin de la Humanidad. Desde un sitio seguro, por supuesto. También hay una sección dedicada a todos aquellos que formularon preguntas al Vejestorio en la revista ***Microhobby,*** manteniendo la típica coña samudiana de sus respuestas y recomponiendo las historias introductorias. Andrés ha manifestado respecto al proceso de escritura: ***Me estoy riendo casi tanto como con el capítulo de los firfurcios que puse en la novela de la Espacial.*** A ver si lo acaba pronto y nos reímos todos otra vez con sus vivencias y ocurrencias.

NAPS, INTÉRPRETE DAAD EN PYTHON

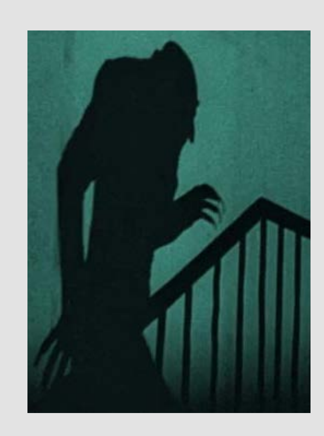
Morgul está desarrollando NAPS, siglas de ***The New Age PAW-like System***, un intérprete de **Quill,** PAWS, SWAN y DAAD en Python, capaz de ejecutar aventuras de esos ***parsers*** excepto **Quill,** pues el autor no le he dado prioridad. Por ahora, NAPS es capaz de ejecutar bastante bien **La Aventura Original** y **Jabato**, con gráficos CGA o EGA, habiéndolos extraído antes con un ***script*** que se incluye con el intérprete; y las demás hasta cierto punto, pero necesitando en este caso extraer los gráficos manualmente. *Morgul* ha indicado sobre NAPS: ***Tengo bien implementado el DOALL, SAVE, LOAD, RAMSAVE, RAMLOAD... la interpretación de órdenes múltiples, conversaciones con PSI, uso de pronombres, y entiende cosas que DAAD no entendía; no he sido estricto, lo que aumentará la jugabilidad sin perder compatibilidad de otras cosas. También tiene soporte de idiomas inglés y portugués, que total era una tontería, y soporte de PAW e incluso SWAN hasta cierto punto***. Añadido a lo anterior, NAPS tiene historial de órdenes (similar a una línea de comandos de Linux o Windows), y permite redimensionar la ventana cambiando el escalado, algo que en DOSBox no es posible sin cerrar y volver a abrir el programa. En teoría, NAPS debería poder ejecutarse en sistemas modernos Windows, Linux y Mac, lo cual también era parte de su propósito inicial.

¿AVENTURAS EN CONSOLAS?

Pues sí, aunque parezca extraño, se pueden jugar aventuras de texto en una consola. Existe ***GBA Frotz*** para la Nintendo Gameboy Advance, así como ***Frotz DC*** para la Sega Dreamcast, capaz de interpretar juegos z3 y z5. Hugo Labrande ha aprovechado la portabilidad del intérprete ***PunyInform*** antes mencionado, consiguiendo generar la imagen y correr su aventura **Tristam Island** en esa consola de Sega empleando ***Frotz DC*** y cambiando "un par de cosas" según sus palabras. Hugo soñaba desde adolescente con hacer un juego para Dreamcast, y gracias a las aventuras lo ha conseguido. Además, como a esa consola se le podía conectar un teclado monísimo, el teclear no será un problema.

COMIENZA DE FORMA OFICIAL #ECTOCOMP2020

Crea un juego de texto durante todo octubre, y envíalo antes del día 31. ¡Levanta y vuela! https://itch.io/jam/ecto-comp-2020



AVENTURA *NOIR*

El autor brasileño Rogério Biondi nos presenta una creación aventurera con todo el sabor del cine negro de detectives. **Mystery City** nos pone en la piel de Thomas Falken, un expolicía cuyo trabajo de detective privado no le llena. La cosa cambia cuando se le encarga investigar un asesinato mucho más complejo y profundo que sus habituales casos de robos, estafas y adulterios. Tal como dice el mismo Rogério, Mystery City es una ciudad sucia, peligrosa, cosmopolita, trepidante y llena de enigmas. El juego está disponible en portugués e inglés para Spectrum Next y MSX2, aunque está previsto traducirlo también al español y convertirlo a otros modelos de ordenador, e incluso sacar una edición física, ¡o dos!





Juego y manual están disponibles para descarga libre en

https://rbiondi.itch.io/mystery-city



LA NOVELA VISUAL

LA EVOLUCIÓN JAPONESA DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES

Por SAeNcSA



En este texto voy a dar a conocer el género de las Novelas Visuales, un tipo de videojuego extremadamente popular en Japón, pero bastante desconocido y denostado fuera de las tierras niponas, y para hablar de ellas merece la pena que nos traslademos a sus orígenes.

El género de las Aventuras Conversacionales que nació en EE. UU. fue especialmente popular en los años 70 y 80. Como no podía ser de otra manera, este tipo de videojuegos fue cruzando fronteras y dándose a conocer en otros países, llegando inevitablemente a la cuna de los videojuegos: Japón.



Una de las principales señas de identidad en las Novelas Visuales es que como norma general, encarnarás al protagonista, transcurriendo la narración en primera persona y manteniendo conversaciones directas con el resto de los personajes del juego.

Allí se desarrollaron también aventuras conversacionales, pero fue en 1983 cuando la empresa Enix y el desarrollador Yuji Horii (creador de la saga **Dragon Quest**) dieron un paso más allá e hicieron evolucionar al género con su juego **The Portopia Serial Murder Case** para el ordenador personal PC-6001. En este título manejaríamos a un detective que debe investigar un asesinato. Cabe decir que se añadieron los suficientes ítems novedosos y diferenciadores para crear lo que sería considerado a partir de ese momento una Novela Visual.

Los principales aspectos en común entre las Novelas Visuales y las Aventuras Conversacionales residen en que en ambos géneros la principal interacción entre jugador y ***software*** consiste en la lectura de un texto que narra una aventura donde el usuario puede tomar decisiones que determinarán el desenlace de la historia.

La principal diferencia que se dio en su momento en las Novelas Visuales fue reforzar la narración textual con imágenes de los escenarios de gran detalle, personajes definidos, junto a una banda sonora ambiental y efectos de sonido. Con el tiempo ha sido común ver también la complementación de otros medios audiovisuales como son los doblajes de voz o escenas de animación.

Una de las principales señas de identidad en las Novelas Visuales es que como norma general, encarnarás al protagonista, transcurriendo la narración en primera persona y manteniendo conversaciones directas con el resto de los personajes del juego. Así mismo, a lo largo de la trama, se nos suelen presentar tomas de decisiones o elecciones de diálogo que determinan la dirección que va a tomar la historia a partir de ese momento, desbloqueándose las denominadas “rutas”, por lo general ligadas a algún personaje secundario del juego.

Y es común encontrar que en las Novelas Visuales haya varios finales por cada una de sus rutas, adquiriendo así una evidente rejugabilidad.

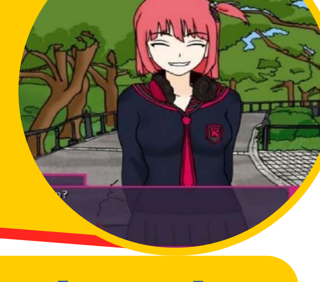






AEKA-SHIRAKI   KATAWA SHOUJO

El estudio español srRproyectos desarrollo en 2018 una Novela Visual de caracter *indie* llamada **R Academy**, con 50 variopintos finales.





SUBGÉNEROS Y TIPOS DE NOVELAS VISUALES

Durante sus primeros años de vida, las Novelas Visuales cosecharon un éxito masivo entre la población japonesa gracias al predominio de los ***Dating Simulator*** y sobretodo los ***Eroges***. Y es en este punto donde merece la pena detenerse.Los ***Dating Simulator*** son simuladores de citas. Como jugador desempeñaríamos el rol de un chico, por lo general estudiante de secundaria, y nuestro único objetivo sería mantener conversaciones con varias compañeras de clase o amigas. Durante el juego se suelen dar varias decisiones que generan puntos de afinidad entre los distintos personajes y al acabar el juego, nuestro protagonista acabaría en un romance con la chica que tuviese más puntos acumulados.



En el año 2006 el 70% de los juegos de PC creados en Japón fueron Novelas Visuales, según los portales de noticias Anime Advanced y Advanced Media Network.

Un representativo ejemplo de ello sería el juego **Tokimeki Memorial,** desarrollado y producido respectivamente por Konami y Hideo Kojima en 1996 para la consola NEC PCEngine.

Los ***Eroges*** son Novelas Visuales eróticas. Darían un paso más adulto y picante a las situaciones vistas en un ***Dating Simulator,*** siendo comunes las escenas gráficas de desnudos e incluso de relaciones sexuales explícitas.

El juego **Yume Miru Kusuri,** desarrollado por rúf para PC en 2005 es un **Eroge** de manual. El argumento gira en torno al estudiante Kouhei, el cual debe afrontar problemas adolescentes como son el ***bullying,*** las drogas o comportamientos autodestructivos al mismo tiempo que mantiene explícitas relaciones sexuales.

El motivo de porqué estos dos subgéneros en concreto cosecharan gran fama tiene como raíz las propias características sociales y culturales japonesas, charco en el cual no vamos a ahondar en este artículo, pero sí hay que destacar que es precisamente por la fama de estos, que fuera de Japón se considerase a las Novelas Visuales como un género perverso, de mal gusto y moralmente deplorable.

Con los años, las Novelas Visuales siguieron evolucionando, lenta pero imparablemente y aunque en Japón los ***Dating Simulator*** y los ***Eroge*** no han perdido popularidad, otros subgéneros han podido brillar lo suficiente como para darse a conocer internacionalmente, empezando a quitarse el estigma que venían arrastrando desde sus primeros años. Un ejemplo de ello sería que en el año 2007 en España llegó a anunciarse por televisión la novela visual **Hotel Dusk: Room 215** para Nintendo DS.

Volviendo al tema de los subgéneros de Novelas Visuales, realmente hay tantos que sería muy difícil señalarlos todos. Pero para que os hagáis una idea apuntaros este dato; en el año 2006 el 70% de los juegos de PC creados en Japón fueron Novelas Visuales, según los portales de noticias ***Anime Advanced* y *Advanced Media Network***.



TOKIMEKI MEMORIAL



YUME MIRU KUSURI

Un representativo ejemplo de Dating Simulator sería el juego **Tokimeki Memorial,** desarrollado y producido respectivamente por Konami y Hideo Kojima en 1996 para la consola NEC PCEngine.



HOTEL DUSK: ROOM 215





Evolución e influencias de las Novelas Visuales



También hay que destacar que como el desarrollo y creación de una Novela Visual suele implicar un bajo coste, suelen producirse principalmente por estudios ***indie*** e incluso por equipos de una o dos personas. Aun así, grandes compañías no han dejado de desarrollar ***Visual Novel*** con altas cotas de calidad. De esta forma hemos visto evolucionar el género de forma que actualmente existen Novelas Visuales cuya interacción con el jugador es más plena, utilizando mecánicas jugables propias de otros géneros e inventando y experimentando diferentes propuestas. Merece la pena comentar unos cuantos ejemplos de Novelas Visuales que han adoptado formas de juego ajenas para alcanzar a entender su evolución, llegada en ocasiones a tal punto, que es difícil catalogarlas como Novelas Visuales aunque

Otros subgéneros populares en Japón

LAS CINÉTICAS. Aquí estaríamos ante la forma más básica de Novela Visual. No hay mayor elemento de interacción que el pasar los textos. No hay toma de decisiones y el juego sólo tiene un único final. El popular y extensísimo juego de misterio **Umineko no Naku Koro ni** (PC, 2007) sería un claro ejemplo de ello, con una extensión de más de 1.300.000 palabras (Guerra y Paz tiene unas 560.000 palabras).

sus propios desarrolladores las definan así. La saga **Danganronpa,** cuyo primer título fue lanzado en 2010 para la consola PSP por parte de la compañía Spike es uno de los mejores exponentes sobre este punto. Su ***gameplay***, además de consistir en leer textos e interactuar con otros personajes, añade otras funciones más dinámicas. Al protagonista podremos manejarlo en primera persona en ocasiones para recorrer un instituto en el cual está atrapado, y así mismo, durante unos eventos recurrentes deberemos participar en una suerte de minijuegos que consisten en disparar a elementos por la pantalla o tomar decisiones a gran velocidad. En el juego **Kara no Shoujo**, creado en 2008 para PC por Innocent Gray, manejamos a un detective que está tras de un asesino en serie y en ocasiones debemos explorar escenarios de crimen a modo de ***point and click*** señalando con el puntero en diferentes lugares de la pantalla para encontrar pistas que nos ayuden a avanzar en la trama.

Otro ejemplo lo tenemos en la Novela Visual ***indie*** **Doki Doki Literature Club!,** creada por Team Salvato en 2017 para PC. Este juego va mucho más allá en su mecánica de juego, rompiendo la cuarta pared de forma magistral y obligando al jugador a interactuar con su propio ordenador, debiendo cerrar previamente la Visual Novel, para poder encontrar archivos que nos ha creado y escondido el propio juego dentro de diferentes localizaciones de nuestro PC.

Una de las sagas más famosas y extensas es la de **Ace Attorney**, publicada por CAPCOM para Game Boy Advance en 2006. En estos juegos manejamos a un abogado, el cual debe de interrogar a personajes, explorar escenarios con un puntero, recoger pruebas y luego utilizarlas en el orden adecuado en diferentes juicios que se celebran a lo largo de la trama.

Como se puede ver, poco a poco las Novelas Visuales siguen evolucionando, aumentando la interacción del jugador, sin detrimento en la popularidad de los modelos más clásicos del género.

LAS OTOME. Similares a los ***Dating Simulator*** cuyo protagonista es una chica y sus intereses románticos son hombres. Así mismo, la versión homosexual de este subgénero sería llamado BLG o ***Yaoi.***

UTSUGE. Novelas Visuales centradas en la melancolía. Suelen narrar historias deprimentes en ambientes lúgubres.

Por su puesto, aunque haya una mayoría de Novelas Visuales que se centren en intereses románticos, uno puede encontrar absolutamente de todo en este género. Desde misterio, terror, suspense, aventuras, política, problemas sociales, etc, etc...



INFLUENCIA DE LAS VISUAL NOVEL EN OTROS ENTORNOS

Es necesario destacar que las ***Visual Novel*** no sólo han tomado elementos de otros juegos, sino que la influencia de este género ha estado también muy presente en todo tipo de títulos. Algunos ejemplos rápidos pueden ser:

La saga de juegos de lucha **BlazBlue**. Además de tener uno de los sistemas de combate más pulidos en el género, destaca también por gozar de uno de los argumentos más complejos y densos que se han visto jamás en un juego de peleas. La forma de narrar la trama es directamente a modo de ***Visual Novel***, llegando en ocasiones a pasar hasta 30 minutos de lectura entre combate y combate.

Infinidad de juegos de RPG y estrategia han optado por adaptar las conversaciones entre los protagonistas a modo de ***Visual Nove***l también. Mostrando en primer plano los sprites de los personajes y colocando sus diálogos en una caja de conversación. Ejemplos evidentes de esto lo vemos en la saga de **Fire Emblem.**

Como curiosidad, en el juego de culto **NieR Gestalt** debíamos avanzar en un momento dado en la trama a través de una Aventura Conversacional, y en su continuación **NieR Automata** harían lo propio pero a modo de Novela Visual.

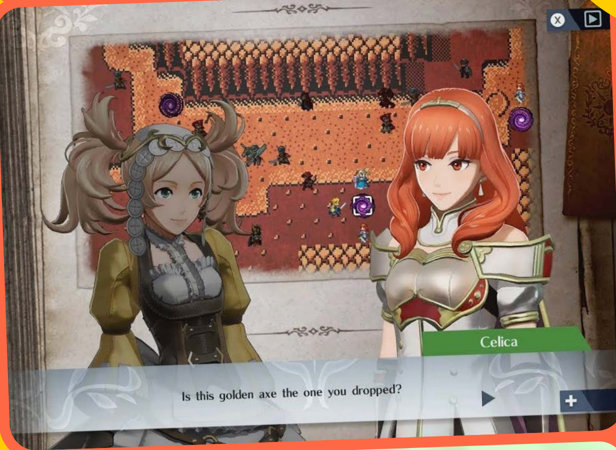
Pero la influencia de las Novelas Visuales ha traspasado el sector de los videojuegos y podemos encontrar que es muy común que aquellos títulos que gozan de gran popularidad han tenido sus propias adaptaciones a series de anime, mangas, novelas ligeras o incluso películas de actores reales.

Algunos ejemplos famosos de estos casos serían **Steins;Gate, CLANNAD, Fate/stay night** o **Tsukihime** entre otros muchos que han tenido sus propias versiones animadas y series de manga.

Ace Attorney, mencionado anteriormente, tiene su propia película con actores reales.

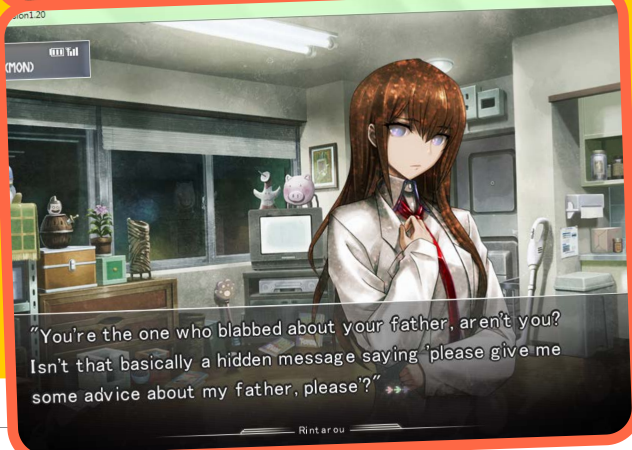


BLAZBLUE



FIRE EMBLEM

Aquellos títulos que gozan de gran popularidad han tenido sus propias adaptaciones a series de anime, mangas, novelas ligeras o incluso películas de actores reales.



STEINS;GATE

NOVELAS VISUALES FUERA DE JAPÓN



Para ir terminando, hay que señalar que la incipiente popularidad de las Novelas Visuales en occidente ha derivado en que varios estudios a lo largo del mundo se hayan aventurado a desarrollar sus propias Novelas Visuales, y aunque como norma general tienen un diseño artístico similar al anime japonés, las tramas que tratan se localizan fuera de Japón. Como ejemplo de ello tendríamos a la aclamada **Everlasting Summer**, novela visual creada en 2013 por la desarrolladora rusa Sovietic Games que nos muestra una trama de suspense y romance que transcurre en un campamento de pioneros de la Unión Soviética.

One Thousand Lies, desarrollada por Keinart en 2006, es una novela visual cinética cómica que transcurre en la ciudad española de Sevilla y narra las relaciones sociales de un grupo de jóvenes. La compañía ***indie*** mexicana Eternal Night Studios lleva años dedicándose en exclusiva a crear Novelas Visuales de suspense y misterio.

Y el ejemplo más claro de todo ello lo encontraríamos en la aclamada **Katawa Shoujo** del 2012, Novela Visual que narra la historia de un chico discapacitado que es trasladado a un centro especializado donde se deberá relacionar con personas con todo tipo de condiciones especiales que le ayudaran a deshacerse de sus prejuicios y aceptar su situación y limitaciones. Esta peculiar Novela Visual nació como una idea entre múltiples miembros del foro de ***4Chan*** a raíz de una ilustración que fue publicada donde aparecían chicas con diferentes discapacidades. Varios miembros de distintos países se unieron para crear la desarrolladora ***indie*** Four Leaf Studio y llevar a cabo este proyecto.



KATAWA SHOUJO





Por Juanjo Muñoz



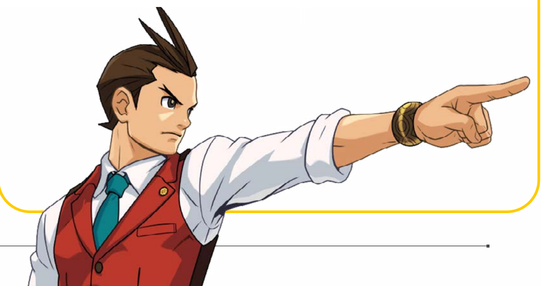
Como se dijo al principio, las Novelas Visuales son la evolución de las Aventuras Conversacionales. Cada vez son más populares tanto dentro como fuera de Japón y si te gusta leer y jugar a videojuegos deberías darle la oportunidad que se merecen porque hay auténtico oro en este género.



Ace Attorney, cuyo título original es **Gyakuten Saiban,** es una saga de videojuegos que comprende seis títulos, a los que hay que sumar cinco ***spin-offs*** o juegos derivados.

La relevancia de la saga es tal que en Japón se han realizado basada en ella una película de actores reales, una serie de animación, cuatro manga (uno basado en la serie), tres musicales (de la compañía femenina Takarazuka Kagekidan), una obra de teatro y CD dramas, además de la típica mercadotecnia de productos de éxito, como bandas sonoras o figuras de los protagonistas. Esta saga es una de las que más han contribuido a popularizar el género de las Novelas Visuales fuera de Japón.

Los juegos –en los que se va a emplear su denominación internacional si no existe en español, en lugar de la original japonesa– son los siguientes:





TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA

1


Phoenix Wright: Ace Attorney

Fue el iniciador de la saga.

- Game Boy Advance | 2001 Japón
- Nintendo DS | 2005 Japón
- Nintendo DS | 2006 España

2


Phoenix Wright: Ace Attorney: Justice for All

- Game Boy Advance | 2002 Japón
- Nintendo DS | 2006 Japón

3


Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations

- Game Boy Advance | 2004

4


Apollo Justice: Ace Attorney

- Nintendo DS | 2007







5 Phoenix Wright: Ace Attorney Dual Destinies

● Nintendo 3DS | 2013 Japón, siendo un producto digital en el resto de mercados.



6 Phoenix Wright: Ace Attorney Spirit of Justice

● Nintendo 3DS | 2016 Japón. En EE. UU. y Europa también fue un producto digital.

Juegos derivados

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth publicado para Nintendo DS en 2009.
Ace Attorney Investigations 2 apareció dos años después que su antecesor, en 2011.
El profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney es un cruce o *crossover* entre las series de Ace Attorney y el Profesor Layton. Apareció para Nintendo 3DS en 2012.
Dai Gyakuten Saiban: Naruhod Rynosuke no Boken iniciador de su propia serie, salió para Nintendo 3DS en 2015.
Dai Gyakuten Saiban 2: Naruhodo Ryunosuke último título por ahora, se publicó para Nintendo 3DS en 2017.
Nota: Existen también versiones para otras consolas y sistemas operativos, pero se indican solo las primeras en aparecer.





BIENVENIDOS A ONIRIA

BRUNO SOL

Innovar en el campo de las aventuras no es nada sencillo. A lo largo de 40 años hemos habitado civilizaciones antiguas y distopías futuristas, interactuado con personajes históricos y criaturas fantásticas, hemos sido aprendices de pirata, ***hackers***, aventureros, detectives, magos, astronautas y periodistas. ¿Está todo inventado? Para el estudio español cKolmos Games aún hay margen para ofrecer experiencias rompedoras, tal y como como queda patente en su nueva creación, **Oniria Crimes.** Una aventura que nos invita a resolver crímenes en el entorno más insospechado: el mundo de los sueños

La ciencia ficción y el cine negro se fusionan en Oniria Crimes, una sorprendente aventura creada por cKolmos y Badland Publishing en la que investigaremos una serie de crímenes en un futuro distópico en el que la civilización ha colonizado el mundo de los sueños. Bienvenidos a Palacio de los Deseos, bienvenidos a Oniria.



LA VIDA ES SUEÑO

La trama de **Oniria Crimes** nos lleva a un futuro en el que los seres humanos han logrado colonizar la esfera de los sueños, lo que ha permitido construir la primera ciudad onírica, Palacio de los Deseos, una megalópolis cambiante donde confluyen los sueños de toda la humanidad. La mayoría de los soñadores se han agrupado en gremios, y el mayor de todos ellos, la Triple Estrella, ha gobernado Palacio de los Deseos desde su fundación bajo el puño de hierro de su líder, Tiberio.

La popularización del método De la Llave (llamado así por su creador) provocó la llegada masiva de soñadores a Palacio de los Deseos, que reclamaban un cambio en la gestión de la megalópolis, lo que ha provocado la primera convocatoria de elecciones. Y por si la situación no fuera lo suficientemente candente, una serie de misteriosos crímenes están a punto de quebrar el ya de por sí delicado equilibrio de poder entre los diferentes gremios.

Los Rondadores, una organización dedicada a velar por el orden y la justicia, totalmente independiente y ajena a los gremios, ha movilizado a sus agentes para localizar y detener a los autores de dichos crímenes, antes de que el caos acabe por dinamitar Palacio de los Deseos.

UNA AVENTURA *NOIR* DIFERENTE A TODAS

Oniria Crimes sorprende a primera vista por su estética, transportando al jugador a un universo construido íntegramente con vóxeles, lo que refuerza la sensación de inmersión en un mundo que escapa de las limitaciones de la realidad, una quimera construida sobre los



sueños colectivos de toda la humanidad. En este plano onírico investigaremos cada una de las escenas de los crímenes de una manera tan exhaustiva como sorprendente. Por supuesto, podremos buscar pistas y atar cabos sueltos como lo haría Sherlock Holmes o el Inspector Colombo, pero en el universo de Oniria los objetos también tienen su propia consciencia,

Oniria Crimes es el primer capítulo de un ambicioso universo transmedia que se irá expandiendo en un futuro en forma de dos novelas y más videojuegos.

lo que les permitirá dar testimonio de lo acaecido en cada escena del crimen. Los libros de una estantería, los cuadros, las cortinas, los espejos o las alfombras pueden ser interrogados, permitiéndonos contrastar sus testimonios para encontrar nuevas pistas que podrían dar un giro radical a la resolución de los casos.

A través de las declaraciones de los objetos iremos descubriendo la identidad, e incluso el aspecto, de los diferentes sospechosos de cada caso. Aunque dichos objetos, como sucedería con un testigo humano, arrastran sus propios prejuicios, por lo que tendremos que tener mucho cuidado para no culpar a un inocente por culpa de un testimonio interesado.

Llegado el momento, cuando contemos con suficientes pistas y declaraciones de testigos, podremos resaltar en nuestra libreta las dos evidencias con las que probar la inocencia o culpabilidad de los distintos sospechosos de cada crimen y presentar el caso a nuestros superiores.

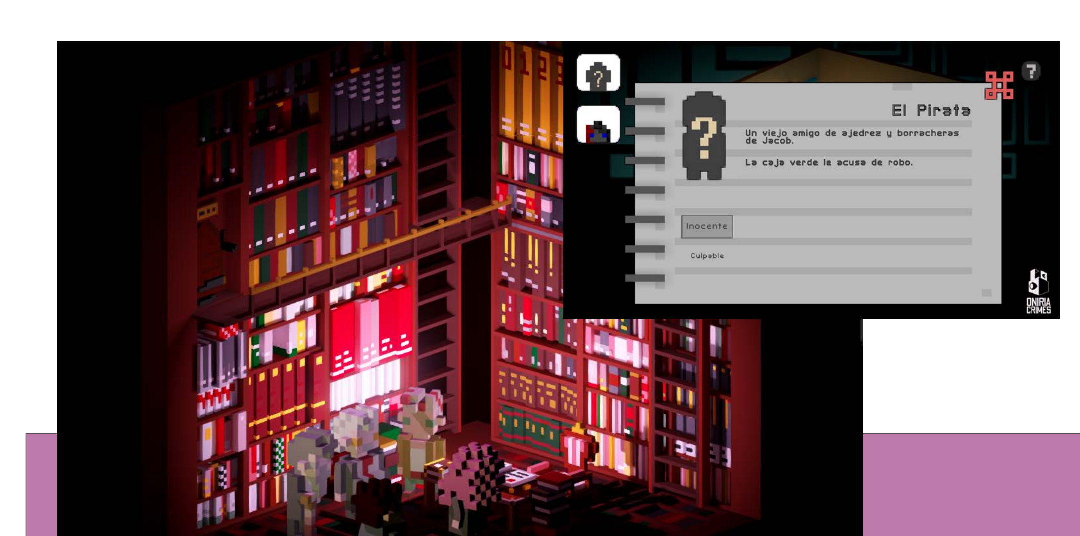
Y solo entonces descubriremos si hemos acertado o fallado, lo que nos obligará a



retomar de nuevo el caso.
En cada una de las escenas de los crímenes no solo tendremos que interrogar a los testigos, sino resolver distintos puzles que nos darán acceso a nuevas pistas. Estos enigmas están diseñados al más puro estilo de la vieja escuela, como en las aventuras clásicas de los 80 y 90, lo que nos obligará a tirar de ingenio y neuronas, aunque nuestro ayudante nos irá ofreciendo algunas pistas cuando la cosa se alargue demasiado.

EL GERMEN DE UN UNIVERSO TRANSMEDIA

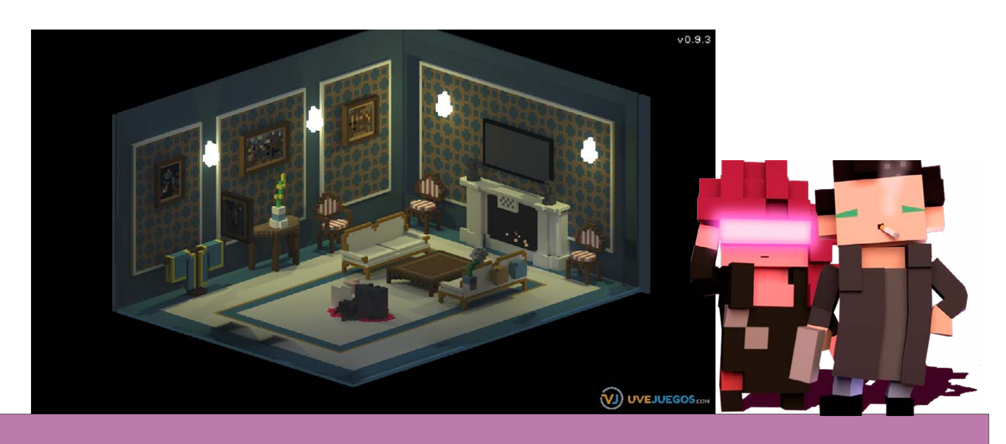
Oniria Crimes es el primer capítulo de un ambicioso universo transmedia que se irá expandiendo en un futuro en forma de dos novelas y más videojuegos, y en el que cKolmos Games lleva trabajando unos cuantos años, tal y como nos revela Jorge García, programador y diseñador de este primer videojuego de la franquicia. De hecho, el primer videojuego de este universo fue **Oniria Times**, un minijuego donde se gestionaba el periódico del mundo de los sueños, con toda clase de noticias locas mezcladas con otras reales y varios misterios que resolver.
Este estudio español, que llevaba produciendo diversos títulos para dispositivos móviles desde 2013, además de participar en diversas ***jams*** y realizar encargos de “serious games”, tomó un importante cambio de rumbo en 2018: “A partir de



ese año", nos comenta Jorge, "cKolmos se especializó en dos ramas de desarrollo. Una muy experimental, a la que llamamos la 'División de Operaciones Extrañas', capitaneada por mi hermano [José Miguel García] y enfocada a juegos para niños, que ha conseguido más de 15 millones de partidas jugadas. La otra rama es narrativa y surgió gracias a la incorporación de Meri Palas como escritora, con quien hemos publicado varios minijuegos narrativos, poesía interactiva, y otras obras en las que hemos ido desarrollando un universo muy particular: Oniria, la Tierra de los Sueños".

"En la ***Global Game Jam*** de enero de 2019", prosigue Jorge, "donde tuvimos la suerte de estar en el museo del videojuego de Roma (VIGAMUS), surgió **Oniria Rooms**. Era un 'meditation game' con estética vóxel basado en la novela ***El Cuarto de Jacob*** de Virginia Woolf, donde el jugador tenía que desentrañar un misterio a partir de lo que contaban los objetos de una habitación. Este juego fue muy apreciado y nos dimos cuenta de que tenía magia. Además nos encantó hacer un juego narrativo totalmente vóxel. Entonces decidimos hacer un prototipo combinando la idea de 'habitación misteriosa' con la investigación criminal. Ese prototipo lo presentamos a GameBCN en febrero de 2019, así que podríamos decir que ahí empezó la aventura de **Oniria Crimes**".

De hecho, algunos de los personajes de **Oniria Crimes** han sido rescatados de anteriores creaciones del equipo. La detective Santos es una variación de un personaje creado para una novela inédita, La Tasca Gris, que Jorge escribió a finales del siglo XX, y Jazzmine, la agente especial de los Rondadores en el caso 3 de **Oniria Crimes,** es un personaje cuya civilización



crearon diez años atrás para un utópico videojuego de aventuras.

Para dar forma a Oniria Crimes, y más específicamente al tono del juego, en cKolmos Games se inspiraron en aventuras clásicas como The Secret of Monkey Island, Simon the Sorcerer o Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, además de en creaciones más recientes como Thimbleweed Park y Return of the Obra Dinn.

"La parte onírica", nos relata Jorge, "está muy inspirada por la obra de Carl Gustav Jung en lo referente al inconsciente colectivo y la pseudociencia, en *Ready Player One* en cuanto a la fusión de los dos mundos y la conexión Oniria/Vigilia, y en películas como *Waking Life* en lo surrealista de los sueños. Por supuesto, *Sandman* de Neil Gaiman es un torbellino de inspiración para todo lo que tenga que ver con la tierra de los sueños".

En **Oniria Crimes** se fusionan además dos de las principales pasiones del equipo: el ***ciberpunk*** (Jorge cita ***Ghost in the Shell*** como su ***anime*** favorito) y las novelas de intriga y misterio. "Detectives clásicos como Holmes, Poirot, Rouletabille... junto a las novelas negras de Chandler y Hammet. Gastón Leroux tiene una obra llamada ***El misterio del cuarto amarillo*** donde se explora por primera vez el concepto de crimen en habitación cerrada, y que es una de las historias favoritas de Meri [Palas, la guionista del juego]", nos detalla Jorge.

TODO UN RETO PARA EL JUGADOR... Y PARA LOS CREADORES DEL JUEGO

Como hemos dicho al principio, innovar en un género tan veterano como la aventura es un auténtico desafío. cKolmos Games quería hacer algo radicalmente distinto a lo visto hasta la fecha, tanto a nivel estético como narrativo, y especialmente en lo referente a la propia mecánica de juego. "Lo que estamos haciendo en **Oni-**

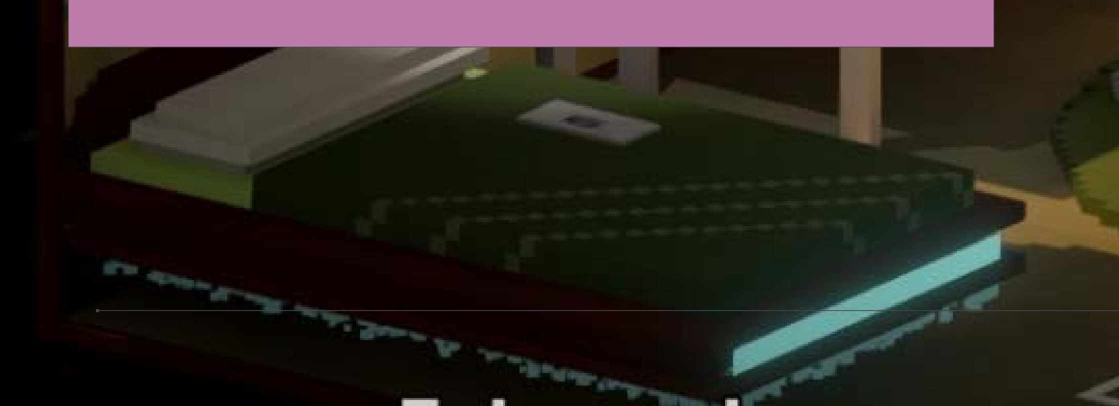
ria Crimes lo hemos llamado género evolutivo y proviene de la tendencia de mezclar dos géneros que se está viendo en los últimos años en el diseño de videojuegos", explica Jorge. "Hemos querido ir un paso más allá y hacer que un género se transforme en otro. La mecánica de 'visual novel' sobrepuesta al 'point & click' de los primeros casos va evolucionando hacia un sistema de juego más propio de una aventura gráfica. Sin embargo, hemos prescindido de algunos elementos habituales y casi sagrados en este tipo de juegos (densa ramificación, inventario), para centrarnos en la narrativa y todo lo que potencie la experiencia de 'rebuscar' en una habitación".

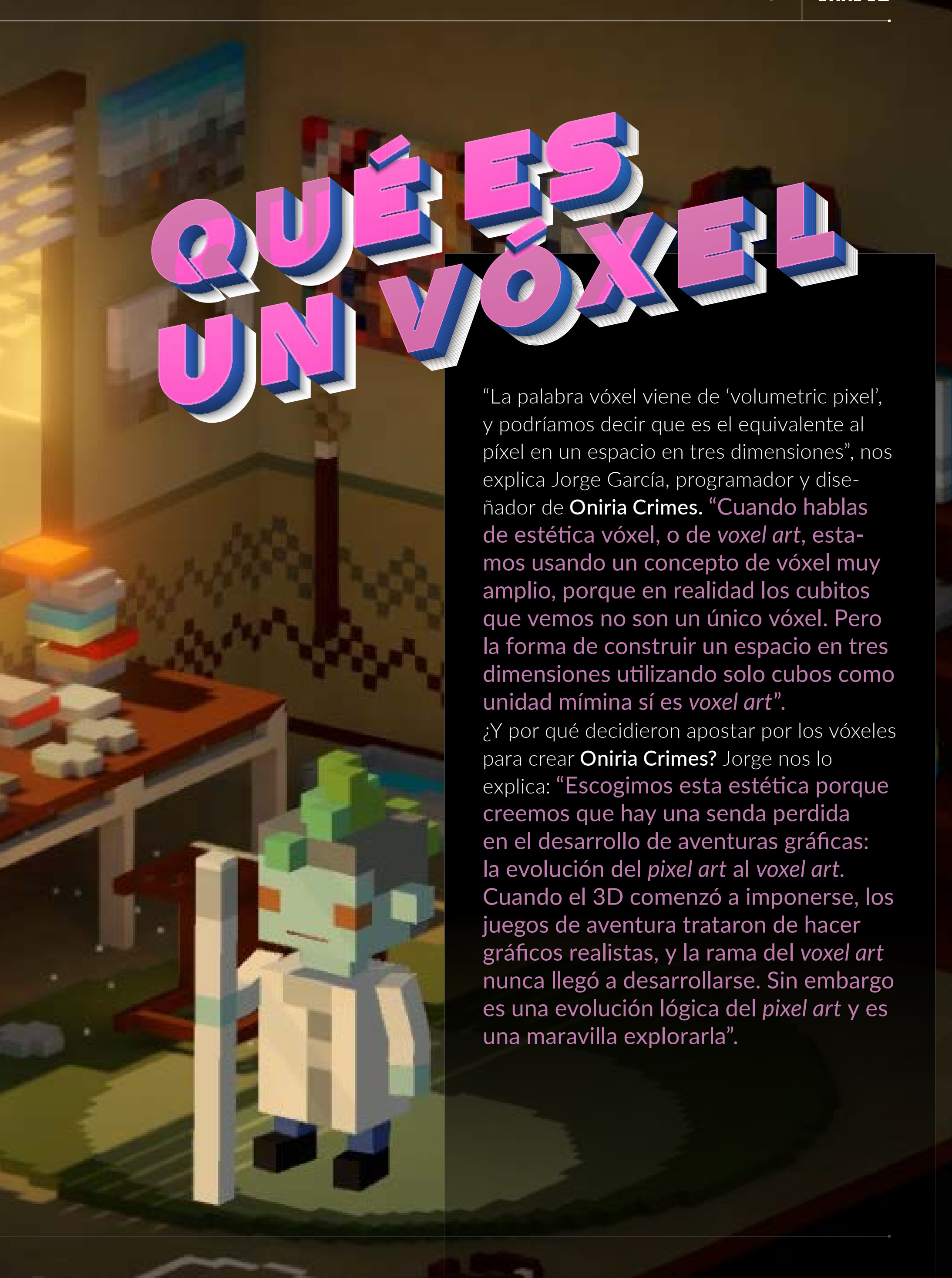
"Lo más complicado es coordinar todo esto con el diseño narrativo, y balancear la experiencia de usuario para que el juego se mantenga fresco. El género va cambiando porque los detectives van necesitando 'moverse más' por el mundo para avanzar en su investigación".

"El otro reto es el 'gran problema' de los juegos de detectives. Queremos que el jugador se divierta y que no sienta que está trabajando. Tenemos que simular que está investigando, pero debe ser una tarea divertida (la investigación real es aburrida y repetitiva). Por eso había que relajar muchas de las premisas de una investigación real, sin que se pierda la ilusión de investigación. Lo más difícil de esto es conseguir una progresión de dificultad que enganche al jugador sin frustrarle".

Oniria Crimes es una aventura distinta a todas, una fusión de estética noir y ciberpunk en la que los objetos tienen consciencia propia, los crímenes se desarrollan en sueños y nada es lo que parece a simple vista.

"Meri y yo hemos ido forjando este universo a lo largo de toda una vida de pasión y creación dedicada a la literatura y los videojuegos", se sincera Jorge García. Todo un sueño hecho realidad en forma de vóxeles.





QUÉ ES UN VÓXEL

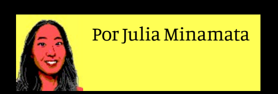
"La palabra vóxel viene de 'volumetric pixel', y podríamos decir que es el equivalente al píxel en un espacio en tres dimensiones", nos explica Jorge García, programador y diseñador de **Oniria Crimes.** "Cuando hablas de estética vóxel, o de *voxel art*, estamos usando un concepto de vóxel muy amplio, porque en realidad los cubitos que vemos no son un único vóxel. Pero la forma de construir un espacio en tres dimensiones utilizando solo cubos como unidad mímina sí es *voxel art*".

¿Y por qué decidieron apostar por los vóxeles para crear **Oniria Crimes?** Jorge nos lo explica: "Escogimos esta estética porque creemos que hay una senda perdida en el desarrollo de aventuras gráficas: la evolución del *pixel art* al *voxel art*. Cuando el 3D comenzó a imponerse, los juegos de aventura trataron de hacer gráficos realistas, y la rama del *voxel art* nunca llegó a desarrollarse. Sin embargo es una evolución lógica del *pixel art* y es una maravilla explorarla".



The Crimson Diamond

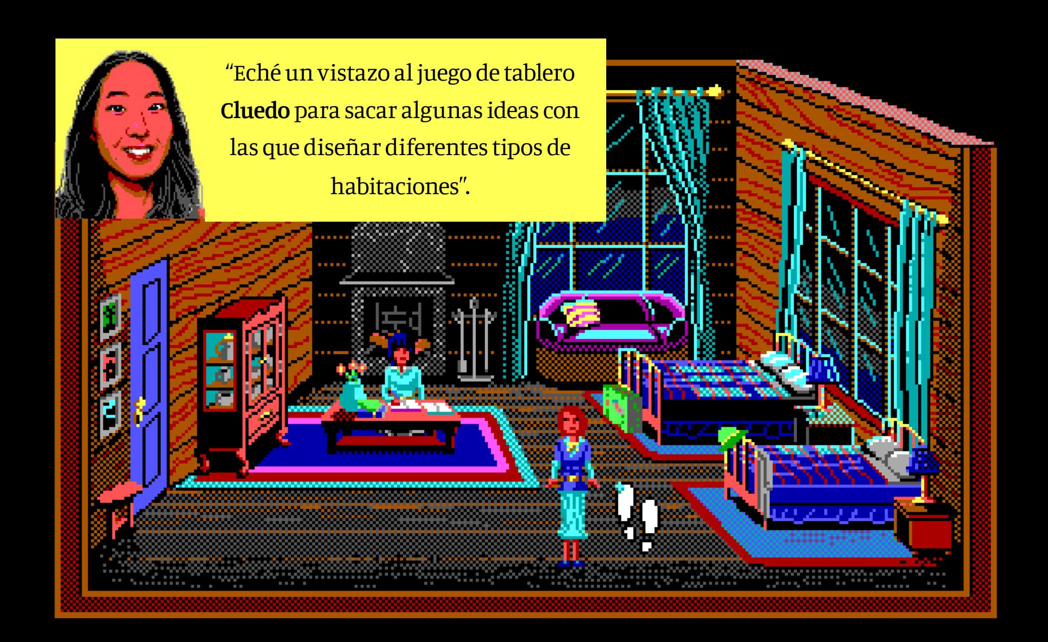
Y SU PROCESO DE DESARROLLO


Por Julia Minamata

"The Crimson Diamond es una aventura gráfica de misterio con gráficos EGA y entrada de comandos mediante texto, que estoy desarrollando por mí misma. Combina mi amor nostálgico por los juegos clásicos de aventura con mi deseo de compartir este estilo de juego con nuevos jugadores".



"Cuando probé la herramienta *pencil* de Photoshop, me di cuenta de que sería una gran herramienta para crear *pixel art*".



The Crimson Diamond se inició como un ***hobby***, y no tenía pensado al principio desarrollarlo como un juego. Asistí a una escuela técnica de arte donde aprendí y practiqué técnicas de dibujo y pintura. Posteriormente trabajé como ilustradora, principalmente para periódicos y revistas. Empleaba Adobe Photoshop para digitalizar, corregir y colorear mis ilustraciones. Un día, leí un artículo acerca de la herramienta ***Pencil*** de Photoshop, la cual es un pincel sin efecto de suavización (antialias). Nunca lo había empleado antes y ni siquiera sabía de su existencia, pero tan pronto lo probé me di cuenta de que sería una gran herramienta para crear ***pixel art***.

Empecé haciendo habitaciones en ***pixel art***, teniendo como referencia e inspiración el juego **The Colonel's Bequest** (Sierra On-line, 1989). También eché un vistazo al juego de tablero ***Cluedo*** para sacar algunas ideas con las que diseñar diferentes tipos de habitaciones. ¡Esa es la razón por la cual en **The Crimson Diamond** hay un estudio y una terraza cubierta!

Tras dibujar varias habitaciones, me parecio interesante hacer una casa. Conocía el programa ***Adventure Game Studio*** gracias a las series de juegos **Ben Jordan: Paranormal Investigator** de Grundislav Games y

Tutorial Room
To exit the Tutorial 'open door' and walk out
spacebar = repeat last input
ESC = main menu
n+ENTER = notebook
i+ENTER = inventory
Try typing
Look
Look_

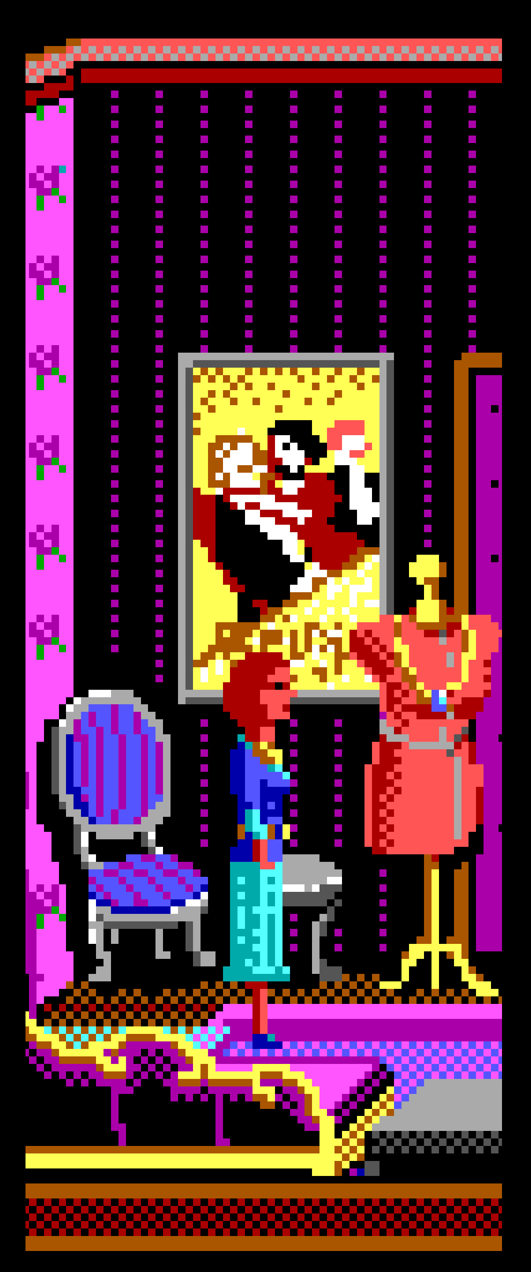
"Diseñé una "sala tutorial" para enseñar a los nuevos jugadores cómo emplear el *parser* del juego".

Chzo Mythos de Yahtzee Croshaw. Empecé a aprender el uso de ***Adventure Game Studio*** con la ayuda de los tutoriales en YouTube de densming y foros dedicados al AGS.
Mi pequeño proyecto continuó de este modo durante aproximadamente diez años. Construí habitaciones y ***sprites***, y aprendí más acerca de AGS a medida que incorporaba más características. Empecé a escribir una historia relacionada con lo que iba creando, tomando mi interés en la historia canadiense, la geología y la mineralogía como puntos de inicio.
A finales de 2018, **The Crimson Diamond** (que todavía no tenía ese nombre) estaba alcanzando un punto en el que quise mostrarlo a otras personas. Quería enseñarlo, pero también era algo que me asustaba. ¡Hasta ese momento solo había existido para mí!
Lo envié a WordPlay, un expositor de juegos narrativos de Toronto, la ciudad donde vivo. ¡Me sorprendió que fuese aceptado! Disponía de un par de semanas para dejar **The Crimson Diamond** con un aspecto adecuado antes de que tuviese lugar la presentación pública. En ese momento concentré mis esfuerzos en crear una demo funcional que los asistentes pudiesen jugar.
La positiva recepción en WordPlay me motivó para dedicar más de mi tiempo y energía en el juego. En la primavera de 2019 envié el juego a la competición de Toronto de las Ubisoft Indie Series, donde mi sorpresa fue mayúscula al estar entre los diez finalistas.
Mientras daba los últimos retoques a **The Crimson Diamond,** pensé en el juego desde

una perspectiva diferente. ¿Podría ser este proyecto comercialmente viable? A través de lo que había investigado me di cuenta de que bien podría serlo, así que desde ese momento decidí trabajar en el juego a jornada completa.

2019 fue un año ocupado para **The Crimson Diamond**. Desarrollé más del juego, y lo exhibí en más lugares. Mostré una demo en el PAX West de Seattle, tuve un expositor en el EGLX de Toronto e incluso lo pude mostrar en el AdventureX de Londres. ¡Estaba realmente feliz de recibir respuestas tan positivas de algo que empezó como un ***hobby!*** La información recibida de los jugadores también ha sido de gran ayuda durante el desarrollo de **The Crimson Diamond.**

El juego está inspirado en las clásicas aventuras gráficas de finales de los 80 y principios de los 90, pero no quise que fuera complicada o intimidante para alguien que nunca había jugado una aventura de ese tipo. Diseñé una "sala tutorial" para enseñar a los nuevos jugadores cómo emplear el ***parser*** del juego. El inventario está basado en gráficos en lugar de texto, lo que es más típico de las aventuras de la época. Hay un "cuaderno de notas" en el juego donde se registran los progresos del jugador y ofrece indicaciones de lo que necesita ser solucionado a continuación. Los puzles no son intencionadamente dificultosos, y su





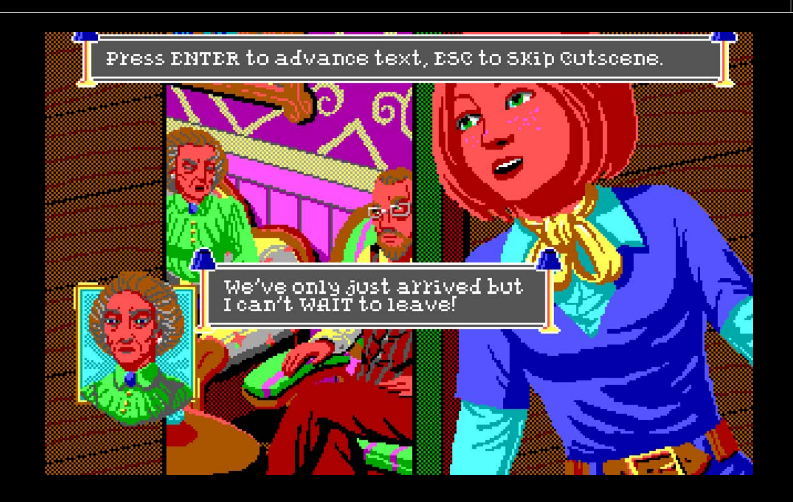
diseño es lógico. ¡Quiero que **The Crimson Diamond** pueda ser disfrutado por el mayor número posible de jugadores!

La música del juego está muy inspirada en la de aventuras gráficas clásicas, del mismo modo que la paleta EGA de 16 colores. A finales de los 80, el estándar de mayor nivel en música de aventuras gráficas era la tarjeta de sonido Roland MT-32. La música fue compuesta para ella, pero poca gente la tenía por aquel entonces, dado que costaba alrededor de 700 dólares. Dan Policar es el músico que está trabajando en **The Crimson Diamond**, con tanto empeño que adquirió una MT-32 y se las ingenió para hacerla funcionar. ¡Soy muy afortunada de tener a Dan trabajando conmigo! Él está tan concentrado en cómo suena el juego como yo lo estoy en cómo luce.

Dan y yo hemos empezado a compartir el proceso de desarrollo de la música y los gráficos de **The Crimson Diamond** en emisiones en vivo ***(streaming)***, mis gráficos en **https://www.twitch.tv/a_maplemystery** y su música en https://www.twitch.tv/danpolicar, donde nos presentamos mutuamente. Las emisiones son muy divertidas, y disfrutamos al relacionarnos con la gente y mostrar cómo trabajamos.

He tenido la buena suerte de estar en grupos tanto presenciales (PAX East 2020) como virtuales vía emisiones en vivo. Un beneficio añadido a la creación de **The Crimson Diamond** ha sido relacionarme con la comunidad de aficionados a los juegos de aventura, y reunirme con montones de gente sorprendente. ¡En estos últimos dos años he aprendido tantas cosas nuevas, tenido tantas nuevas experiencias y hecho tantos amigos, que me pregunto qué es lo que me deparará el futuro!

En el momento de escribir esto, primavera de



2020, estoy trabajando en el cuarto de los siete capítulos de **The Crimson Diamond.** No tengo una fecha de lanzamiento fijada, y no voy a tentar a la suerte dando una estimación de cuándo estará acabado el juego. Solo digo que se lanzará cuando esté listo. Soy una desarrolladora ***indie*** e independiente, así que no tengo que responder ante nadie más que a mí misma. ¡Haré el mejor juego que me sea posible!









http://www.thecrimsondiamond.com/
https://store.steampowered.com/app/1098770/The_Crimson_Diamond/
https://juliaminamata.itch.io/the-crimson-diamond-demo
https://twitter.com/JuliaMinamata
https://www.twitch.tv/a_maplemystery
https://www.youtube.com/c/JuliaMinamata
https://www.facebook.com/The-Crimson-Diamond-853072644882675/


Versión comentada: Windows



SNAIL TREK

20 MINUTE ADVENTURES

DARDO



Programador, diseñador, artista: Phil Fortier

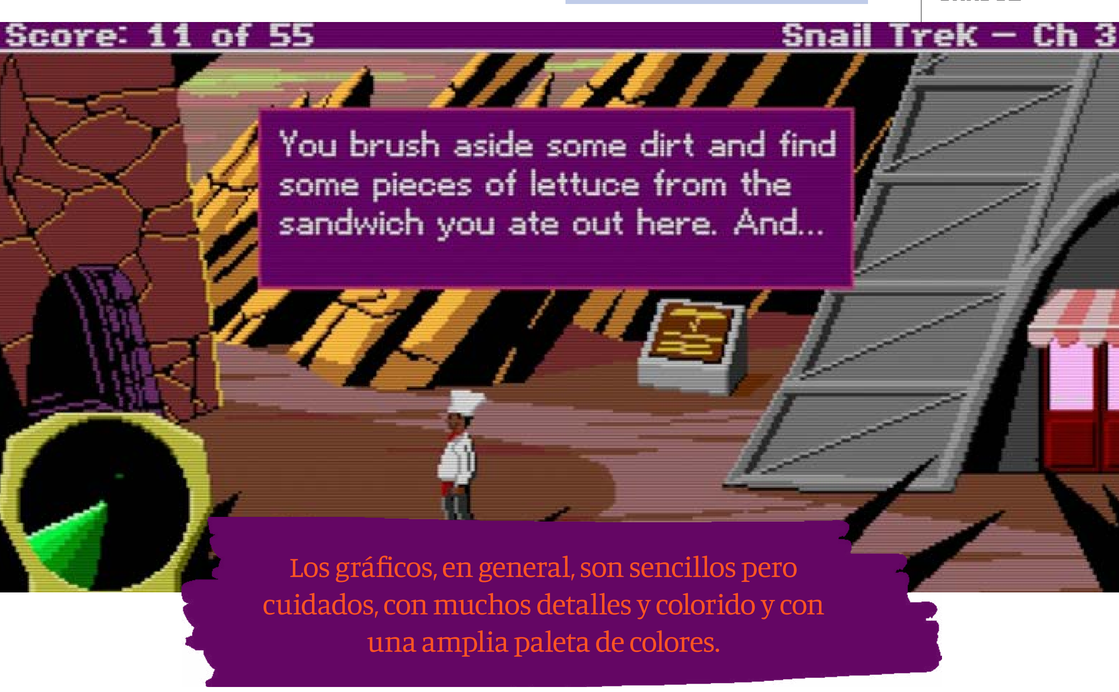
Twitter:
https://twitter.com/icefallgames?lang=

Compañía: Ice Fall Games
http://www.icefallgames.com/

Phil Fortier es es el creador de esta saga de cuatro episodios que con su sello *ICE FALL GAMES* http://www.icefallgames.com/ podéis encontrar a la venta en *STEAM* https://store.steampowered.com/search/?term=Snail+Trek por un precio tirado ya que es una aventura totalmente ***amateur*** y además tiene ya algunos años: menos de un euro cada episodio y el primero gratis.

Cronológicamente la serie se desarrolló entre los años 2017 y 2018, así que para ser una sola persona y tardar tanto tiempo parece ser que tenía las ideas muy claras y es muy trabajador.

Las fechas de salida de cada episodio son las siguientes: Capítulo 1, **Intershellar** el 30 de noviembre de 2017, Capítulo 2, **A Snail of Two Worlds** el 10 de diciembre de 2017, Capítulo 3, **Lettuce Be** el 4 de enero de 2018 y Capítulo 4, **The Final Fondue** el 16 de marzo de 2018.



Los gráficos, en general, son sencillos pero cuidados, con muchos detalles y colorido y con una amplia paleta de colores.

Es una mezcla extraña entre aventura gráfica y conversacional, cosa que no es muy frecuente, y por esto mi interés. Mientras que podemos mover a los personajes con el ratón o el teclado y andar de un sitio a otro como en las gráficas, a la hora de hacer las acciones debemos teclearlas y escribir la frase como ocurre con las conversacionales. El problema es que solo podemos jugarla en inglés, no exista una traducción al castellano, y esto va a dificultar a mucha gente. Si debemos escribir solo una palabra como EXAMINE para que haga una acción y nos dé una explicación no hay problema, pero a la hora de teclear frases largas tipo FILL RESINE INTO PRINTER la cosa se complica. De todas formas nos da una gran variedad de palabras diferentes para una misma acción y además a la hora de escribir frases largas siempre vienen de una explicación anterior de “examinar” o “mirar” y allí aparecen las palabras “extrañas”, si no tenemos mucha idea del inglés, para componer una oración. Por otro lado mientras escribimos las palabras o frases van apareciendo en la parte inferior de la pantalla de texto posibles variantes de las mismas como si fuera un diccionario, lo que ayuda mucho. Finalmente comentar que es una aventura humorística de Ciencia-Ficción, con mucho de parodia. Quizás un poco infantil pero con toques divertidos y pocos textos largos donde perdernos en traducciones.

GUIÓN

Básicamente nos encontramos entre dos razas interestelares enfrentadas: los “caracoles” (no sabemos su nombre técnico) y los “cocineros” (la raza “Zhawk”). Los primeros tienen el planeta agotado de existencias de lechuga y buscan nuevos horizontes para colonizar y poder comer y los segundos buscan un buen bocado para llevarse a la boca.
Partiendo de aquí, tres astronautas de los “caracoles” emprenden una misión por el espacio en busca de buenos planetas y acaban encontrando uno que les es perfecto. Lo que no saben es que todo es un montaje de la tecnología “cocinera”, un planeta “señuelo”, y cuando aterrizan el planeta no es lo verde que imaginaban sino una roca volcánica llena de lava, el lugar perfecto para que los “cocineros” tengan sus cocinas a todo gas.
El desarrollo consiste por parte de los “caracoles” en explorar y avisar a su flota para que vengan, que está esperando en el espacio la señal de confirmación mientras que por parte de los “cocineros” la idea es atrapar a los otros y cocerlos en sus ollas para darse un buen banquete. Tomaremos el papel de los dos bandos aunque los protagonistas siempre serán los “caracoles”.
Es una aventura que, quieras o no, es larga por más que su coletilla sea lo de los “20







minutos". Si te dedicas a mirarlo todo y encontrar la frase correcta lleva su tiempo. Además estamos jugando a una aventura que salió hace varios años y que ya está completa porque supongo que es su momento jugar capítulo a capítulo y esperar el siguiente se debería hacer corta, pero ahora con toda entera y dispuesta nos vamos a pasar muchas más horas entretenidas.

INVENTARIO

En principio no tiene problemas de ningún tipo. Como ya he comentado antes movemos a los personajes con el ratón o el "teclado de flechas" indistintamente y nos podemos pasear por las pantallas a nuestro aire. Cada una de ellas está llena de pequeños detalles para que podamos examinarlo todo y perder más tiempo investigando.
El inventario es como en cualquier otra aventura, y pulsando en el objeto que queramos tendremos una explicación de qué es cada cosa, lo que nos ayudará también a la hora de dar instrucciones.
Lo que lo diferencia es el sistema de juego, ya que se ha optado por el tipo de las conversacionales. Deberemos teclear instrucciones cortas o complejas para coger los objetos, usarlos o mirar los decorados. Y aunque para ello deberíamos pulsar la tecla "F3" para que saliera la línea de texto, tampoco es necesario. En cualquier momento si pulsas sobre una letra ya aparece esta línea, lo que resulta más fácil y eficaz. Además en la parte inferior van saliendo palabras a medida que escribimos y al aparecer la nuestra ya podemos pulsar en ella y no tener que escribirlo todo.

Curiosamente no he visto diferencias apreciables entre los diferentes capítulos. Normalmente al ser series que duran años se van mejorando cada vez un poco, pero en este caso todo sigue igual, tanto el apartado gráfico como el de juego.

Referente a los guardados podemos hacerlo las veces que queramos y además si nos olvidamos tiene una opción de ***Autosave*** para estar tranquilos. Pero esta es una cuestión que a mí siempre me ha preocupado. Siempre intento guardar las partidas aparte por si alguien se queda pillado y no puede seguir. O simplemente por si me apetece volver a mirar el juego al cabo de un tiempo. En este caso no se pueden guardar las partidas aparte, a menos que entiendas un poco de Windows, ya que las guarda en el registro, no en el directorio del juego o en el típico ***AppData***. Si queremos acceder a ellas debemos ejecutar el ***regedit*** y buscar entre los directorios de ***HKEY*** la dirección "***HKCU\Software\Phil Fortier***", cosa bastante complicada para inexpertos.

Otro detalle interesante de la aventura es que algunas veces podemos morir. No ocurre con frecuencia pero puede pasar. Si nos acercamos a puntos eléctricos, recibimos descargas u otras historias parecidas y se acaba la partida. Pero tampoco hay que preocuparse porque podemos volver a cargar el juego desde el mismo punto en que lo dejamos y continuar tranquilamente sabiendo ya lo que nos puede pasar. Creo que es otro detalle interesante.

La aventura tiene otra parte interesante a la hora de jugar y es que en la parte superior izquierda de la pantalla hay un "Score", un sistema de puntuación al que debemos llegar. Por cada acción bien hecha nos da unos puntos y cada uno de los cuatro capítulos tiene una puntuación diferente a la que llegar.

CONTROLES

Tenemos una extensa variedad de controles para esta aventura que paso a enumerar:
F1 - Ayuda sobre las teclas básicas.
F3 - Aparece la línea de texto (o directamente pulsamos sobre una letra).
F5 – Salvar la partida.
F7 - Cargar la partida.
F9 - Restauramos el juego al inicio.
TAB – Inventario. Pulsando sobre cada objeto con el ratón tenemos su explicación.
CTRL + P - Pausar el juego si queremos descansar.
Barra de espacio – Cambio de personaje.
Ratón o "teclas de flechas" – Moverse.
De todas formas si pulsamos ESC nos aparece un menú como en cualquier programa y desde allí se puede controlar todo con los cuatro directorios que nos da. Tenemos "File" donde controlamos F5, F7, F9 y salir del juego, "ACTION" donde aparece el F3, pausar e inventario, "Speed" donde controlamos la velocidad de nuestro personaje pudiendo elegir entre normal, más rápido o más lento y "Sound" donde podemos subir y bajar el volumen o encenderlo y apagarlo.

GRÁFICOS

Al arrancar el juego lo hacemos desde un menú en el que podemos elegir tanto pantalla completa o no como diferentes resoluciones y calidad de la imagen. Las resoluciones van desde los 640 x 480 hasta los 1152 x 864, o sea que es bastante baja para los ordenadores más modernos, pero se sigue viendo perfectamente. Los gráficos, en general, son sencillos pero cuidados, con muchos detalles y colorido y con una amplia paleta de colores. En los primeros dos capítulos no hay mucha variedad de pantallas diferentes, entre dos y cuatro, pero en los dos capítulos últimos

se amplía un poco más llegando a unas siete, llenas de detalles.

Lo que sí cambia mucho son las animaciones. En los primeros capítulos son pocas y cortas y en los últimos ya son más largas e interesantes porque nos explican detalles de la historia que no sabríamos si fuera un corto comentario de texto o largas parrafadas que tuviéramos que leer.

Lo único de lo que puedo quejarme es de la portada, cuando se carga el juego. Es demasiado sencilla y aburrida y creo que podría haberla hecho algo diferente y más trabajada. Y más teniendo en cuenta que es el título del juego y sale en todos los comentarios de internet.

MÚSICA

En principio tenemos una larga melodía a lo *"Indiana Jones"* que aparece en la presentación del juego y que es muy animada y alegre. Luego cada uno de los capítulos cuenta con una melodía diferente que es la que nos acompaña todo el rato. También son alegres, largas y entretenidas, pero si nos aburren siempre hay la opción de desactivarlas o bajar el volumen.

Finalmente decir que esta todo lleno de efectos de sonido especiales. Cuando cogemos un objeto, o lo usamos, o incluso cuando obtenemos una puntuación del "score" saltan pequeños efectos que te meten más en el juego.

> Lo único de lo que puedo quejarme es de la portada, cuando se carga el juego. Es demasiado sencilla y aburrida.



■ SNAIL TREK
■ WINDOWS, MACOSX, STEAMOS+LINUX

Ambientación	7
Jugabilidad	7
Gráficos	6
Guión	7
Dificultad	7
Sonido	6
VALORACIÓN FINAL	6,5


Versión comentada: MSX, MSX2



TANTALOS

RICARDO OYÓN



Programación: Jorge Romero

Compañía: Oniric Factor

Motor: DAAD

Año: 2020

Jorge Romero es un viejo aficionado a los libros de ***Elige tu propia aventura*** y a los videojuegos en general, que ha estado desarrollando juegos durante años. Afirma sentir predilección por la escena retro e ***indie*** que, aunque más reducida en comparación con otros mercados, es también más cercana, amigable y apasionada.

El año pasado descubrió el *DAAD* y quiso experimentar con un género en el que aún no se había introducido: la aventura de texto. Contó con la inestimable ayuda de la comunidad retroaventurera. Y el fruto de esta "aventura" es **Tantalos**, una historia de ciencia ficción que nos pone en la piel (o en la hojalata) de un robot abandonado en una base minera que se desmorona y de la que tenemos que escapar.

Tengo que confesar que esta crítica ha sido un hueso duro de roer para mí. Le he dado muchas vueltas al tema: por un lado no me agrada hacer una crítica que deje mal sabor de boca al autor. Pero, por otro lado, no hace mucho yo mismo decía en las redes sociales que lo que hace falta en el mundillo de la aventura es crítica seria y honesta. Crítica que señale lo bueno y también lo malo de los juegos, en lugar de limitarnos a darnos palmaditas en la espalda entre nosotros y premios por participar. Porque si todos los desarrollos merecen aplauso, entonces no hay diferencia entre unos y otros, entonces las críticas no sirven para nada, salvo como promoción.Y ahora me toca respaldar mis palabras. He estado tentado de seguir el ejemplo de algún otro redactor que dijo que, antes que hacer una mala crítica de un juego, prefería no escribir nada. Es una posición razonable, sobre todo cuando tenemos en cuenta que todo esto que hacemos (desarrollar juegos, escribir críticas) lo hacemos por amor al arte. ¿Qué necesidad hay de malos rollos? Pero creo que eso sería esconder la cabeza debajo del ala, después de haber insistido en que necesitábamos crítica. Ahora alguien tiene que dar ese paso. Y me temo que me ha tocado a mí. Ya podéis adivinar que el juego no me ha dejado satisfecho.







¡EMPECEMOS POR LO BUENO!

Tantalos es una obra con un componente narrativo, como viene siendo habitual en las aventuras actuales. Los textos son largos, el estilo es ágil y agradable, consigue transmitir la atmósfera que busca: una ciencia ficción claustrofóbica, emparentada con el horror de Alien y el género de catástrofes.

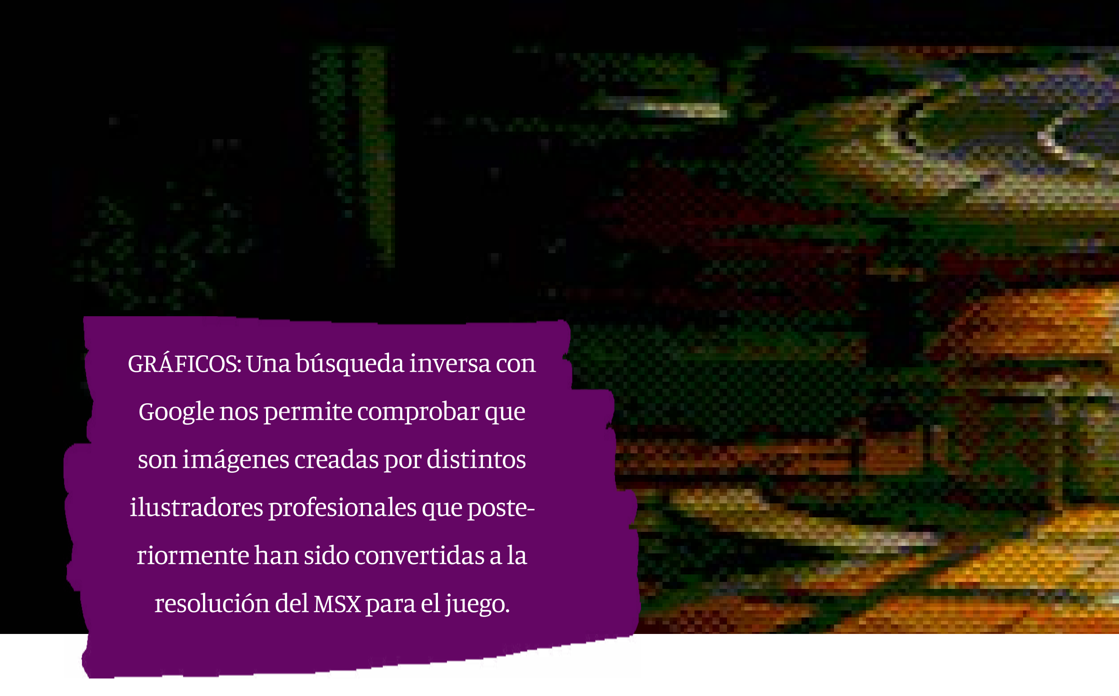
Visualmente puntúa alto: la fuente de texto es bonita y los gráficos muy llamativos. Mientras otros desarrollos de 2019 mostraban puros ladrillos de texto, esta nos muestra atractivos escenarios de ciencia ficción, en color o en blanco y negro, dependiendo de si la jugamos en MSX o MSX2.
Incluye el manual en el propio juego, al que se accede tecleando "ayuda". Es algo que se está volviendo habitual en las aventuras modernas y que me parece un gran acierto. El nivel de dificultad es correcto, tirando a bajo para el jugador experimentado. Tan solo me atasqué un par de veces en el tramo final, quizá porque me empeñé en hacer algo que no funcionaba. Me duró unas tres o cuatro horas, jugando a mi ritmo, sin prisas. Posiblemente se pueda acabar en menos tiempo.

EN EL APARTADO "NI BIEN NI MAL"...

Tiene una mecánica rara, o al menos a mí me ha parecido rara, y es que, tras leer la descripción de una localidad, puedes escribir simplemente "EX", sin especificar qué quieres examinar, y en algunos casos te amplía la descripción de esa localidad con nuevos detalles. No había visto esto en otras aventuras y conviene saberlo, porque algunas descripciones extendidas te dan la clave para avanzar.
Otro detalle raro: el protagonista es un robot que constantemente muestra emociones humanas, como: ***"tienes la desagradable sensación de que alguien te observa"***, ***"te sientes inquieto"***, ***"con un nudo en las entrañas"***, ***"lanzas un grito de impotencia..."***. No resulta muy robótico, la verdad.

Tantalos se aferra quizá demasiado al esquema clásico del puzle de llave+puerta, que encontraremos bajo distintas formas a lo largo de toda la aventura. Explora el mapa, encuentra objetos y usa esos objetos para abrir el paso a nuevas zonas del mapa. No hay puzles especialmente complejos u originales, ni personajes con los que podamos interactuar.

Y tampoco busca contarnos una gran historia, el argumento se resume en cuatro frases. Es un ***sota, caballo y rey*** a nivel de mecánicas jugables. Lo cual no es algo malo, todo de-



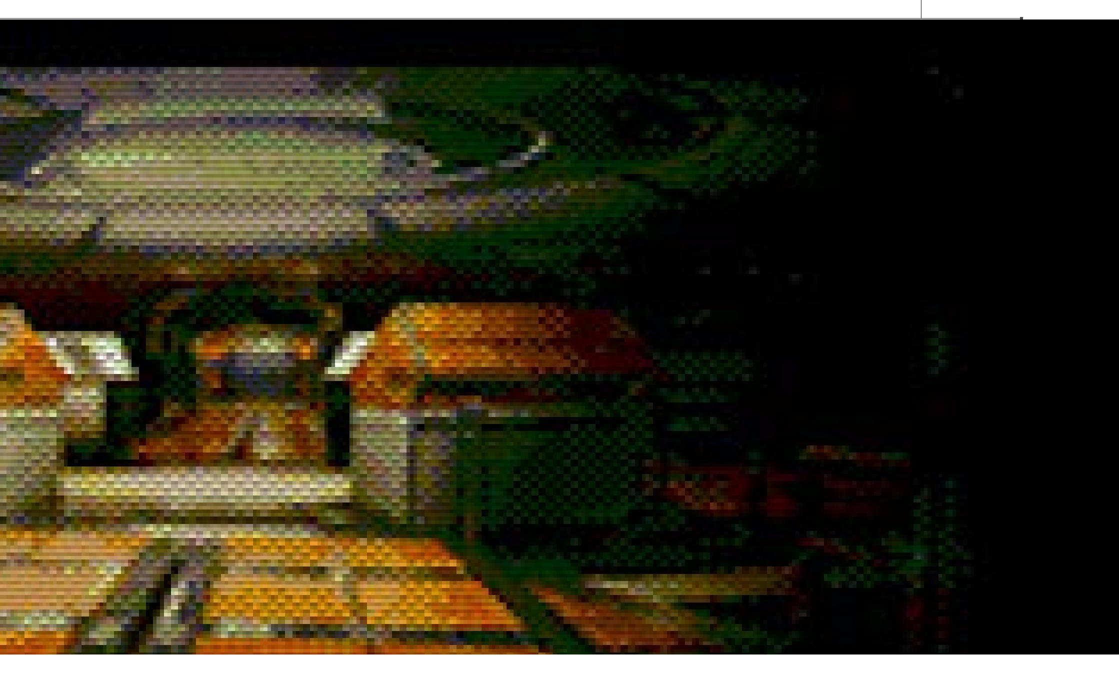
GRÁFICOS: Una búsqueda inversa con Google nos permite comprobar que son imágenes creadas por distintos ilustradores profesionales que posteriormente han sido convertidas a la resolución del MSX para el juego.

pende de lo que busque cada jugador. Algunas acciones están simplificadas, e incluso alguna vez el personaje hace algo sin que tú se lo mandes, en aras de simplificar acciones complejas. No acabo de decidirme si este sistema me convence o no. Supongo que todo depende de cómo se use. Para que se entienda mejor lo que quiero decir, digamos que la diferencia estaría entre tener que teclear literalmente "***abrir la puerta con la llave de hierro***" en otras aventuras para que el programa te haga caso, a que aquí ***"abrir"*** a secas sea suficiente en esa misma situación... Quizá el ejemplo sea un poco exagerado, pero seguro que entendéis a qué me refiero. **El Mosquetero** de Fran Kapilla usaba un sistema parecido y en su momento lo valoré como algo positivo, de cara a iniciar a nuevos jugadores en el género y evitar atascos. Pero el riesgo de ser demasiado generoso con lo que escribe el jugador es que a veces este puede llegar a resolver puzles de casualidad. Y no lo digo por decir, me ha pasado.

Este tema daría para debate, pero por ahora lo voy a dejar ahí. Hasta aquí todo pinta bastante bien, diréis. Pero ahora es cuando saco...

MI LISTA DE QUEJAS

Y es que hay toda una lista de cosas que me he encontrado durante la aventura y que me han chirriado. Vamos allá. Nada más empezar



a jugar, observo que el juego está en primera persona: el jugador es el protagonista y además escribimos las órdenes en infinitivo. Pero, antes de teclear nuestras instrucciones, el juego nos pregunta: ¿Qué hago? ¿Qué quieres que haga? Lo cual sugiere la presencia de un personaje que está esperando nuestras instrucciones. Pienso que, en este caso, lo correcto sería preguntar: ¿Qué vas a hacer? De otro modo, se da una confusión entre primera y segunda persona. Lo siguiente que llama mi atención es la presencia de algunas comas donde no corresponden: la popularmente llamada "coma asesina":

> Los rótulos de los locales, proyectan trémulos fantasmas de neón...
> Seguir demasiado tiempo husmeando por aquí, ya no parece una buena idea.

> Rogamos al personal de mantenimiento de los túneles, que presten especial atención a su equipo.

Y no estoy hablando de un par de descuidos; hay una coma asesina en prácticamente todas las localidades. Lo cual resulta raro porque, en general, la aventura está bien escrita, tiene una buena prosa y una ortografia impecable.
Otro problema que me he encontrado es que, en varias ocasiones, el texto me dice que hay "algo" en la localidad, pero luego no me deja interactuar con ese "algo". Ejemplo:

La aventura está bien escrita, tiene una buena prosa y una ortografia impecable.

> Sobre la mesa hay unos papeles.
Yo: Coger papeles
> Aquí no hay nada de eso.
Me encontré un par de veces con situaciones en las que la acción más lógica (o la que a mí al menos me parecía la más lógica) no funcionaba.
O ese caso en el que algo que no puedes hacer al principio luego sí lo puedes hacer cuando llega el momento. No porque la situación haya cambiado, solo porque el guión lo establece así.
También, después de haber apagado algo, la descripción de la localidad seguía diciendo que estaba encendido.
Y otros pequeños detalles en los que no voy a entrar ahora porque me alargaría demasiado.
Mi conclusión es que **Tantalos** es la primera obra de su autor dentro del género y se nota. Para mí, todos estos detalles que he citado revelan falta de experiencia, un desarrollo apresurado y un testeo insuficiente.

Y LOS GRÁFICOS...

Y aún no he hablado de los gráficos. Tengo un problema personal con este tema. Porque sí, son espectaculares, pero ¿a quién le debemos el mérito? Pues... una búsqueda inversa con Google nos permite comprobar que son imágenes creadas por distintos ilustradores profesionales que posteriormente han sido convertidas a la resolución del MSX para el juego. Diréis que es un método que ya se ha usado otras veces, y es cierto. Cuando un desarrollador no tiene la habilidad o los medios para dotar de gráficos atractivos a su aventura, a veces tira de imágenes de internet. Y quizá esto sea aceptable dentro de un contexto de desarrollo amateur, cuando se hacen las cosas sin más ambiciones que pasar un buen rato y compartirlo con los demás. Pero este caso es diferente, porque Tantalos es un juego de pago. La versión más barata del mismo (descarga digital) son 5€. Y este es el gran problema, desde mi punto de vista: que su autor quiere cobrar por el trabajo de otros.
Este es el mayor problema que tengo con este juego. Podría ser más benévolo con mi crítica si este título jugara en la liga amateur. Es cierto que tiene algunos fallos, pero el mayor problema que le veo es que quiere jugar en profesionales y creo que no está a esa altura.

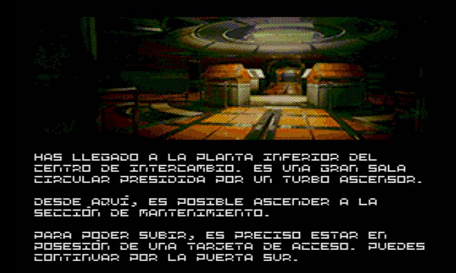
Mi conclusión es que Tantalos es la primera obra de su autor dentro del género y se nota.

EN RESUMEN:

Tantalos me parece una aventura entretenida. No impresiona, no inventa nada nuevo, se conforma con un esquema jugable muy clásico, pero es más que digna dentro de lo que propone. Tiene una buena prosa. Y no es excesivamente dificil de terminar... Es un juego correcto, con algunos fallos menores que se hubieran subsanado con más testeo, pero en cualquier caso se gana facilmente el aprobado.

Su gran problema, lo que le resta puntos a mi modo de ver, ha sido lanzarla como aventura de pago en el mercado del ***homebrew*** para 8 bits, en el que abundan los trabajos de gran calidad distribuídos de forma gratuita. ¡Y además, utilizando ilustraciones sacadas de internet sin contar con el permiso de sus autores!

Me duele hacer una mala crítica, pero creo que es necesario dar este paso si queremos empezar a tomarnos nuestra afición un poco más en serio. Pido a su autor, si me lee, que lo tome como lo que es: una crítica a una aventura y no algo personal. Y al fin y al cabo es solo mi opinión, no tenéis por qué estar de acuerdo.





TANTALOS
MSX, MSX2

Ambientación	8
Jugabilidad	6
Gráficos	9
Guión	5
Dificultad	9
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	6



Versión analizada: MSX en el emulador OpenMSX y tanteada la versión de C64



TORREOSCURA

EFRAÍM SÁNCHEZ-GIL



Autor: Bieno Marti. Torreoscura es una aventura conversacional original de Bieno Marti realizada con The Quill (Gilsoft) en sus versiones para Commodore 64, Amstrad CPC y ORIC y con el DAAD (Aventuras AD) en sus ports para ZX Spectrum, MSX, Amstrad PCW y PC MS-DOS CGA.

Aun no se como he llegado hasta este punto...
Vivo aquí, en Torreoscura, aislado del mundo y donde solo me cabe esperar que alguien venga y saque de esta soledad eterna y la maldición que muerde y alarga cada momento en mi vida mientras la marchita a una velocidad implacable.

Es un juego realizado originariamente con la herramienta *The Quill* y luego se usó *DAAD* para que llegara a más plataformas. Sus gráficos son vectoriales, realizados con la aplicación *The Illustrator*, son en blanco y negro y están bastante bien, me gustan.

En la versión MSX no existe audio alguno, pero me llevé una grata sorpresa al probar la versión de C64, ya que, mientras carga el juego (que por cierto, la pantalla de carga es una preciosidad en MSX y C64), suena una música y luego en el juego, suena otra diferente. Debo mencionar que las músicas son espectaculares y su autor es *Barón Ashler*. El juego consta de dos partes, luego son dos cargas.

Como novato en este mundillo de las aventuras de texto, estoy aprendiendo a jugarlas, me atasco mucho por falta de experiencia y otras veces es porque bajo mi parecer, el juego no ayuda al jugador para resolver los atascos.



Torreoscura es una aventura conversacional original de Bieno Marti realizada con *The Quill*.

Lo básico para mí en una aventura son dos cosas:

1. Que las descripciones de las localizaciones me sumerjan en la historia del juego y me hagan sentir ese ambiente que el autor desea expresar.

2. Que pueda interaccionar con todos los elementos a los que las descripciones hacen referencia. Pues no se han cumplido ninguna de las dos.

No he logrado meterme en la historia y sentirla, las descripciones son parcas en palabras y luego cuando tratas de examinar las palabras clave que encuentro en dichas descripciones, para obtener en muchas ocasiones el mensaje:

No puedo.

Sobre su jugabilidad, la primera parte es más sencilla que la segunda, aún a pesar de eso, tuve que pedir ayuda en varias ocasiones para poder seguir la aventura. Por cierto, me hizo mucha gracia la parte del gato, tener que buscarlo e interactuar con él. He encontrado algunas cosas sin sentido para mí:

Cuando el recepcionista te da la carta de tu amigo Marc, dice así: ***Siento no poder estar contigo y tener que avisarte de esta manera. Todo ha ido muy rápido y ya te explicaré con detalle lo sucedido. Seguramente estaré en Torreoscura, en las afueras del pueblo. Es fácil de encontrar. Te he dejado la llave aquí para que puedas abrir la cancela que te llevará hasta donde estoy. No te olvides de traerme el medicamento. Te espero allí. Marc.*** Te dice que te deja la lla-

Valoración general: Es un juego del que solo me han gustado los gráficos y la música.

ve **aquí** y resulta que es uno de los objetos que debes buscar en las localizaciones. En ningún momento indica que la llave haya desaparecido y tengamos que buscarla.
Entendí que cuando decía aquí, es porque el recepcionista me la daría. Posiblemente esté mal expresado y de ahí mi confusión.
En la segunda parte, hay objetos que me confundieron mucho, la plataforma y el cubo.
Entre otras cosas, porque ambas se pueden usar para subirse en ellas, pero se utilizan de distinto modo:
Si dejas la plataforma en el suelo, subes a la misma y puedes dejar/soltar objetos, cuando bajas de la plataforma, los objetos desaparecen. El cubo, no te deja nunca usarlo y para cuando te deja, lo que haces es subirte en él. En ambos casos, una vez subido en dichos objetos, si ejecutas la acción MIRAR, en ningún momento te indica que estás subido en dicho objeto. Y, además, ojo con esto, estos objetos sólo te deja usarlos en unas localizaciones determinadas, que no digo que esté mal, pero te vuelves loco buscando dónde.
No me extiendo más, esas han sido mis experiencias con este juego y esta es mi valoración de este.



■ TORREOSCURA
■ MSX EN EL EMULADOR OPENMSX

Ambientación	2
Jugabilidad	3
Gráficos	7
Guión	3
Dificultad	8
Sonido	10
VALORACIÓN FINAL	4

Versión analizada: ZX Spectrum



TORREOSCURA

JADE

Primero de todo quiero AGRADECER el cariño, esfuerzo, trabajo e ilusión que se palpa detrás de la creación de esta aventura. Tiene gráficos sin color y la música repetitiva típicos del ZX Spectrum. La aventura tiene dos partes en la versión ZX Spectrum. Como soy un veterano en ser novato, voy a limitarme a realizar un comentario de lo que he sentido al jugar la aventura, con lo que será muy subjetiva y llena de ***SPOILERS***.

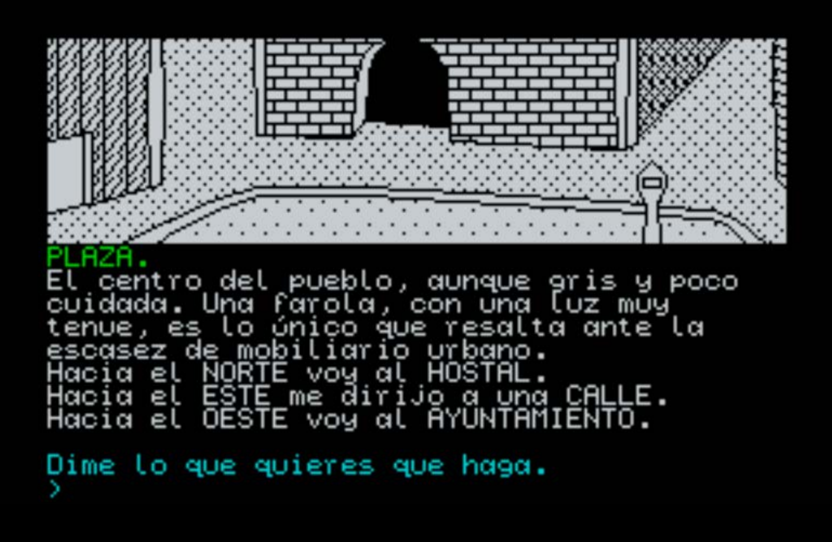


Autor: Bieno Marti. Torreoscura es una aventura conversacional original de Bieno Marti realizada con The Quill (Gilsoft) en sus versiones para Commodore 64, Amstrad CPC y ORIC y con el DAAD (Aventuras AD) en sus ports para ZX Spectrum, MSX, Amstrad PCW y PC MS-DOS CGA.

Aun no se como he llegado hasta este punto...
Vivo aquí, en Torreoscura, aislado del mundo y donde solo me cabe esperar que alguien venga y saque de esta soledad eterna y la maldición que muerde y alarga cada momento en mi vida mientras la marchita a una velocidad implacable.

Para llevar a buen término nuestra escapada al campo tendremos que examinar todo con cuidado; yo me he quedado atascado en dos puntos por no usar un verbo o realizar una acción que creía haber utilizado ya, así que si en algún punto no podéis avanzar, aconsejo hacer un reset a nuestra mente y recomenzar la parte del mapa accesible como si fuera nueva.

Empezando por el principio, tiene una buena introducción a la historia, que queda abierta a sucesos y desenlaces inesperados.



Torreoscura tiene gráficos sin color y la música repetitiva típicos del ZX Spectrum.

Los gráficos tipo ZX Spectrum, logrados y decorativos, adecuados al desarrollo de las localizaciones, no añaden objetos adicionales para examinar, ni pistas que no aparezcan en el texto. La música discreta se agradece de vez en cuando.

Segundo, el desarrollo (con ***spoiler***). La aventura tiene dos partes: el pueblo y la torre. En la primera parte existe el factor tiempo, las horas del día, que condicionará cuándo este abierta la iglesia, cuándo podamos encontrar la gema en la estatua, cuándo estará presente el recepcionista en la posada y al final del capítulo, el vagabundo. Al hilo de esto tenemos el comando ESPERA para no tener que movernos a lo loco si queremos que pase el tiempo.

Encontraremos un PNJ en forma de gato, EDNA, que se va moviendo por el pueblo. Dentro del pueblo tenemos nuestra habitación en la que sólo podremos examinar un cuadro que nos da una pista, nada en el baño, nada en el balcón.

En el juego hay muchas pistas y objetos que no sirven y no tienen uso, me dejó con la sensación de un juego inacabado e inconexo. El letrero de la iglesia que nos invita a hacer limosna más la moneda sin uso de la segunda parte ¿?, la cuerda que hay en la valla, el medicamento, el mechero sin gasolina más el laberinto o el agujero bajo la escalera a oscuras ¿?, la puerta cerrada de la biblioteca a la que no podremos acceder, la anilla que nos

Para contestar al desarrollador, hemos estado jugando tres personas a la vez y hemos necesitado una ayuda cada uno con la puerta, la plataforma, y el laberinto. Con todo esto, valoro que es una aventura recomendable, jugable, entretenida, de dificultad media y una duración de varios días.

queda tras usar la llave, la sugerencia en la plataforma de que asustemos a alguien, la inscripción TEVETEVETEVE, etc.
Al acabar la primera parte podemos llevar tres objetos, si dejamos el machete, acabaremos en un ***dead-end,*** insinuado por el vagabundo, la cuerda no nos servirá de nada y la medicina tampoco a pesar de que Marc, bajo la torre, se muestra contrariado por que no la llevemos y dice que él mismo irá a recogerla. Existe sólo una clave para acceder a la segunda parte, los objetos con los que empezaremos la segunda parte son siempre los mismos.
Encontraremos situaciones en que tendremos que utilizar el verbo exacto: "usar llave en la puerta", "tirar de la puerta". Por el contrario para hablar con los personajes es suficiente con utilizar "hablar"





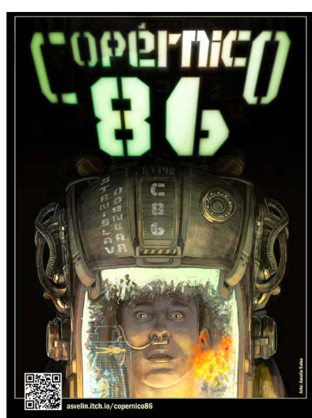
TORREOSCURA
ZX SPECTRUM

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	5
Guión	8
Dificultad	7
Sonido	5
VALORACIÓN FINAL	8



COPÉRNICO 86

BALTASAR



Autor: Xavier Carrascosa (*GrendelKhan*)
Sistema de creación: Inform 7

Año: 2020

URI para descarga:

https://www.caad.es/fichas/copernico-86.html

Despiertas del sueño criogénico para encontrarte con que la *Copérnico* está en serios problemas... a tu alrededor, multitud de explosiones se suceden. ¡La misión está en peligro! ¡Es necesario asegurar la supervivencia de los futuros colonos, aún en sus cápsulas! Sabes que el primer paso, dado que no parece que la nave tenga salvación, es escoger un planeta que reúna las condiciones necesarias para la vida.

Después de mucho tiempo, ***Grendel*** vuelve a la carga con una aventura, programada con I7 y sin gráficos al margen de la estupenda portada. Podremos jugarla en ***itch.io*** online, o bajarnos el ***gblorb*** y jugarla en un intérprete como el multiplataforma ***Gargoyle***.

Según sus propias palabras, la ha desarrollado durante el confinamiento, haciendo una equivalencia curiosa entre el tiempo durante el confinamiento y el tiempo "normal". Parece ser que el de confinamiento rinde más.

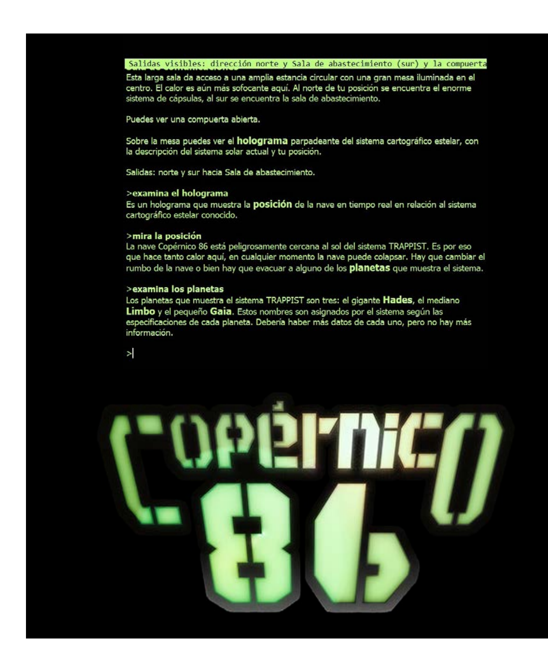
Aunque la aventura tiene algunos defectos que pueden ser fácilmente subsanables, en general la interacción es muy buena y especialmente la atmósfera conseguida, en la que no nos abandona nunca una sensación de opresión y urgencia, como se deseaba.

Eso sí, aunque la interacción es buena, hay ciertas partes que parecen insistir en formas clásicas, como recordar abrir la cápsula (o cerrarla), antes de salir (o entrar). En cambio, me parece muy moderno y adecuado que, tras descubrir la forma de cruzar cierto río, el cruce se automatice con simplemente escribir ***norte*** o ***sur.***

Este relato interactivo merece sin duda ser jugado. Aunque personalmente tenga predilección por la ciencia-ficción, dudo que a nadie deje indiferente, y además el juego es lo bastante asequible para que no resulte frustrante. Un sistema de pistas ayuda al jugador atascado, aunque mayormente permite avanzar en la nave: las pistas sobre cada planeta son demasiado escasas como para poder llegar al final con solo seguirlas.

Además, de forma totalmente original, el juego contiene tres caminos separados tras la introducción de la expulsión de las cápsulas de la nave. El escoger el planeta no supone un cambio cosmético que haga que el recibimiento en el mismo cambie algún detalle de ambientación. Cada planeta lleva consigo un mapeado distinto, con distintos eventos y puzles que solucionar. Supongo que como casi todo el mundo elegirá Gaia (Limbo y Hades parecen, aunque solo sea por el nombre, demasiado amenazantes), el primero es el que se ha desarrollado de manera más cuidada y exhaustiva, mientras los últimos, además de ser más difíciles, presentan un desarrollo más descuidado. En cualquier caso, el autor advierte que Hades es el más difícil de todos. Particularmente, a mi me costó más Limbo, pero oye...

¿Serás capaz de llevar la misión de la *Copérnico* a tiempo? ¡Agarra tu decodificador y tu pistola, métete en la cápsula y... descúbrelo!



■ COPÉRNICO 86
■ MULTI-PLATAFORMA

Ambientación	10
Jugabilidad	8
Gráficos	-
Guión	10
Dificultad	7
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	8

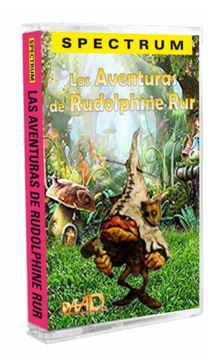


En formato físico para coleccionistas bajo demanda en: https://bit.ly/36xaNvq



LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

EFRAÍM SÁNCHEZ-GIL



Autor: Dwalin

Año: 2020

Versiones disponibles para descarga:
Máquina Glulx
HTML + JavaScript
ZX Spectrum 48 cinta (.tap)
ZX Spectrum +3 disco (.dsk)
ZX Spectrum 48 DIVMMC (.tap)
ZX Spectrum Next (.tap)
Amstrad CPC (disco, cinta y M4)
Amstrad PCW disco (.dsk)
MSX (disco, cinta)
MSX2 (disco y SD)
PC MS-DOS
Atari ST disco (.st)
Commodore Amiga disco (.adf)

Las Aventuras de Rudolphine Rur narra las andanzas de un gnomo que vive en un ambiente idílico y que por circunstancias, descubre que su hermano Agostine se encuentra en un aprieto, por lo que decide emprender el viaje en su búsqueda desde el bosque a la gran ciudad.

Se trata de un juego muy colorista e inmersivo que tiene una ambientación muy lograda, con unas amplias descripciones de las localizaciones que contienen incluso varios guiños al mundo de las aventuras conversacionales. El creador, sugiere un mundo de fantasía que sumerge rápidamente en los parajes y localizaciones del juego, con una gran fluidez en la narrativa que consigue la evasión del jugador hacia un mundo bucólico y silvestre .

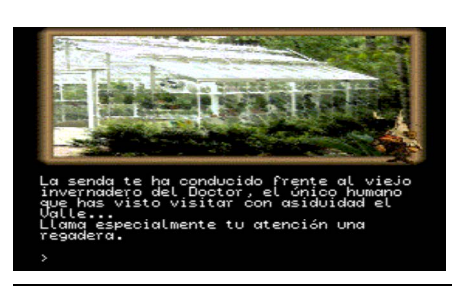


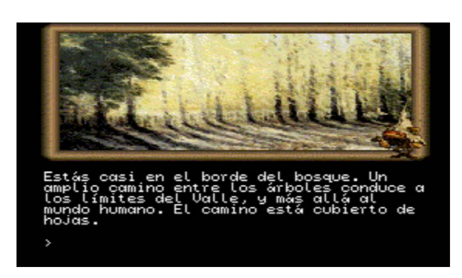
El ambiente del juego está muy bien logrado debido a la cantidad de cosas examinables que te encuentras en el camino.

Te aseguro que tomas consciencia de la ambientación y de que eres muy pequeño con las ventajas y limitaciones que eso conlleva. La versión de MSX2 está en SCREEN 8, lo que nos permite disfrutar de unos preciosos gráficos, muy bien escogidos (casi todos han sido extraídos del buscador de imágenes de Yahoo) y te introducen en el ambiente muy bien.

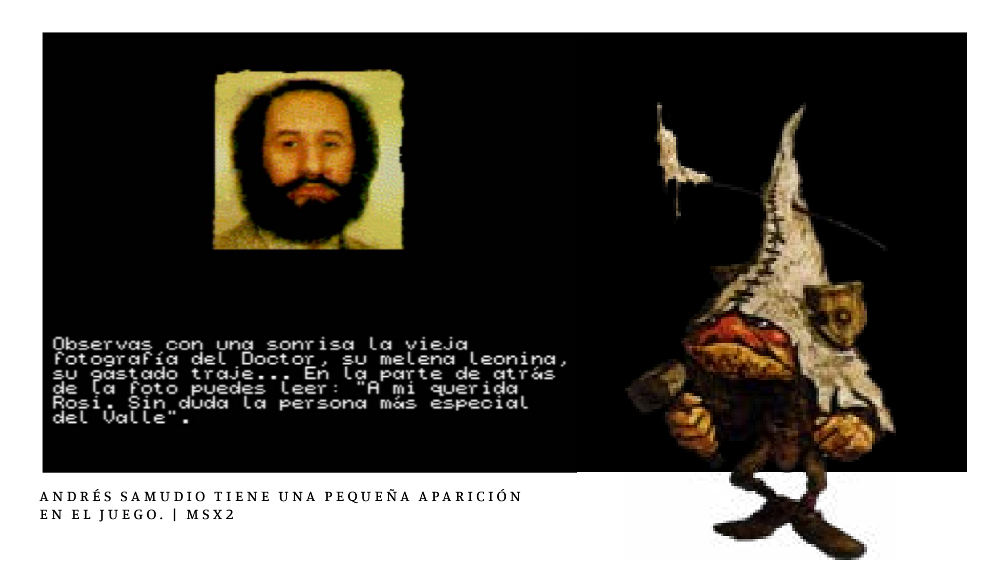
Sobre su jugabilidad, he de decir que, si eres un jugador experimentado, seguro que te resulta sencillo jugarla y encontrar las acciones adecuadas para avanzar en la trama. Yo no lo soy y es una aventura que me ha resultado complicada acabarla por no dar con las acciones correctas. Creo personalmente que un novicio abandonaría con rapidez este juego. Yo no lo hice porque tuve la ayuda de ***Invértigo*** para ver si entre los dos conseguíamos dar con las acciones correctas para acabarlo. Cabe destacar que hay dos comandos que facilitan al jugador su progreso, DETALLES (D) y AYUDA. Ha habido cosas que hemos encontrado que no tenían mucho sentido para nosotros, pero igual es porque no tenemos experiencia en este tipo de juegos. Una de ellas es que, al comenzar la aventura, tienes que bajar del árbol y nos atascamos durante un buen rato porque no sabíamos cómo hacerlo. Yo me pregunto, tú; el gnomo, como protagonista, ¿no sabes bajar de tu propia casa? La solución es encontrar un paraguas, abrirlo y luego saltar al vacío o al claro para salir de tu casa-árbol. Esto no tiene sentido para nosotros.

¡Es tu casa! ¿Cómo no vas a saber salir de tu casa?
Otra que nos desesperó mucho es que, para conseguir abrir el buzón, había que interactuar con una cuerdecilla, que lo mantenía cerrado. Probamos a usar varios objetos como la vela, el martillo y otros muchos, en cambio pese a que hubo una interacción por parte del ***parser***, las respuestas ofrecidas eran desesperantes. Varios ejemplos de ello son que no podemos quemar la cuerdecilla con la vela, porque ésta es ignífuga, que no podemos desatar la cuerda porque nos comemos las uñas y el nudo es muy fuerte o simplemente no podemos desatar el nudo con los dientes (un recurso que suele ser infalible). Finalmente se resuelve cortando la cuerdecilla con un cristal que consigues en el invernadero. No tiene ningún sentido a no ser que, en la descripción, se nos hubiese indicado que la cuerdecilla es mágica o tiene algún tipo de encantamiento, esto nos pondría en contexto y podríamos desechar otras acciones que son naturalmente comprensibles. Pues mira, eso tendría sentido, pero que uses de todo y solo funcione el cristal, no es muy realista y creíble.









ANDRÉS SAMUDIO TIENE UNA PEQUEÑA APARICIÓN EN EL JUEGO. | MSX2

Para nosotros, como novicios, creemos que el juego tiene una dificultad media, ya que te lo acabas en unas horas si no te atascas mucho.

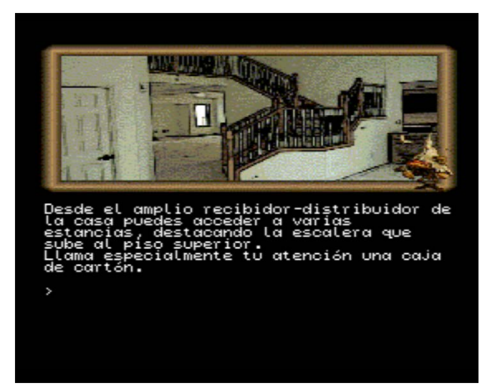
Ambos tardamos varios días, porque no dábamos con las acciones adecuadas, así que, mientras hacíamos otras cosas, si se nos ocurría alguna nueva acción, volvíamos a la ventana del juego y la probábamos, con la consiguiente motivación de tener que realizar una reseña, pues las tentaciones de abandono fueron acusadas, especialmente y esto es lo más grave, todas ellas al principio del juego. Creemos firmemente que muchas aventuras están diseñadas para jugadores experimentados, de modo que todo novicio que trata de jugar estos juegos, termina abandonándolos por pura impotencia y frustración.

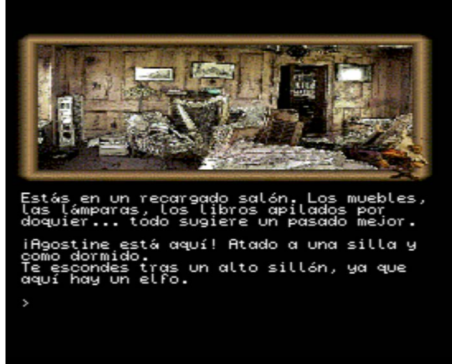
Este es uno de esos juegos que puede sufrir el mal de la sentencia exacta, porque pasa de disfrutar superando los obstáculos que la trama nos propone, a convertirse en una búsqueda por encontrar el verbo adecuado que se le ha ocurrido al autor y esto nos ha sacado completamente del contexto del juego, rompiendo el hilo conductor que tanto estábamos disfrutando, ya que como decimos anteriormente, el juego, como una buena novela, consigue abstraerte al mundo de fantasía que el autor propone.

Lo que menos nos ha gustado es el mensaje que aparece en el juego cuando utilizas el verbo USAR: "USAR no es un verbo admitido. Por favor, se más específico, ¿qué quieres hacer, pulsar, abrir, empujar, etc?"

No puedes usar la llave en la puerta, debe ser "ABRIR PUERTA". Usar cristal con cuerda no funciona, debe ser "CORTAR CUERDA".

Como consecuencia directa de la prohibición





explícita del verbo USAR, se crean situaciones algo desconcertantes, que además son recurrentes a lo largo de las dos partes del juego. Estas son, que para resolver un conflicto, debes llevar el objeto adecuado en el inventario, pero no haces referencia a él para solucionar el problema.
Por ejemplo: tenemos un tapón y una regadera con un agujero… pero no podemos usar el tapón con la regadera; lo que debemos hacer es "TAPAR ORIFICIO", pero esta acción lleva implícita que dispongamos del tapón en el inventario. Quizás el verbo correcto sería taponar orificio, haciendo referencia al tapón, ya que el jugador está pensando en que tiene un agujero en la regadera y un tapón para arreglarla. Tampoco sirven las sentencias arreglar regadera, pero sí REPARAR REGADERA… vamos… un lío tremendo que se solucionaría rápidamente con usar tapón en regadera o usar tapón en orificio.
Esto ocurre de igual forma con el candado del invernadero, donde no podemos usar martillo con candado, pero tampoco martillar candado o martillear candado; que harían alusión al objeto del inventario, pero sí GOLPEAR CANDADO CON MARTILLO o ROMPER CANDADO CON MARTILLO. Creo sinceramente que una buena opción sería, como tónica general de las aventuras conversacionales, el aceptar el verbo USAR como un recurso más y añadir sinónimos para los iniciados que pretendan pasar las aventuras. De este modo se permite continuar al profano, evitando las tentativas de abandonar el juego, pero a su vez, no dejaría de suponer un reto para los usuarios experimentados. Quizás de esta forma, este tipo de aventuras puedan llegar a un público más amplio.
Con motivo de la reseña, nos pusimos en contacto con el autor para hacerle llegar nuestras impresiones y también le hicimos ciertas sugerencias. La acogida que ha tenido y siendo conscientes de lo duro que puede llegar a ser recibir críticas acerca de su propia creación, podemos decir que el autor nos ha



Sin duda, **Las Aventuras de Rudolphine Rur** es un conversacional que merece mucho la pena disfrutar ya que contiene un relato muy original y atractivo. Es un juego bonito, muy vistoso y la historia es una preciosidad. Muy recomendable.

dado un buen feedback, llegando incluso a revisar el código, arreglando varios bugs que habíamos encontrado durante el juego. Si bien es cierto que las impresiones que hemos reflejado en esta reseña tienen detractores y se han generado ciertas controversias de opinión con el autor, éste, como es natural, ha hecho una defensa de su postura, no obstante ha escuchado pacientemente nuestro punto de vista e incluso, hemos llegado a un consenso con algunas de nuestras propuestas.





Sigues un cuidado camino que se adentra en el interior del Parque, en busca de la "fuente fantasía" donde parece ser que tiene ubicada su morada Agostine.

>

LAS AVENURAS DE RUDOLPHINE RUR

MSX, MSX2

Ambientación	10
Jugabilidad	5
Gráficos	9
Guión	8
Dificultad	8
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	8


Las
Aventura
Misterios
de BRIAN HOWA
POR MARK HARDISTY



Brian Howarth, uno de los autores de aventuras más prolíficos de Gran Bretaña, se encargó de portar el catálogo de aventuras de Scott Adams para Adventure International UK, y creó la muy querida serie de juegos **Mysterious Adventures.**



ANCESTROS DE ARG

El programa de la BBC ***The Adventure Game***, convertido hoy en un clásico de culto, se emitió por primera vez en 1980. Presentaba una mezcla vertiginosa de rompecabezas generados por ordenador y realidad aumentada –como en la sección The Vortex– y debía su creación al juego **Adventure**, más conocido como **Colossal Cave.**

El productor de la serie, Patrick Dowling, era un veterano de la BBC con 25 años de experiencia, que se abrió paso y ascendió lentamente de categoría a través de diversos programas infantiles de televisión. En 1977 quedó impresionado con el clásico juego **Adventure,** y pensó que la forma en que los jugadores avanzaban a través de una variedad de acertijos y pistas podía adaptarse a la pantalla del televisor.

La influencia de Douglas Adams y su novela **Guía del autoestopista galáctico** fue lo que le dio a **The Adventure Game** sus temas intergalácticos de base, como el viaje inicial al planeta Arg.

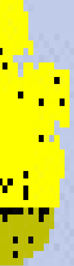
En España existió un programa similar, con ambientación rolera, escenarios generados por ordenador y cuatro temporadas (1991-1994), llamado . Pese a las similitudes con **The Adventure Game**, se trataba de la versión española del programa **Knightmare,** de la cadena británica CITV.





"No fue hasta hasta que vi el programa The Adventure Game que me di cuenta del potencial de aventuras moderadas por ordenador".
BRIAN HOWARTH

Brian Howarth comenzó su carrera como ingeniero telefónico. Pasaba sus tardes profundizando en el mundo de las aventuras jugando ***Dungeons and Dragons*** y viendo ***The Adventure Game***, una serie de televisión de la BBC que se emitió por primera vez en mayo de 1980. ***The Adventure Game*** tiñó de fósforo verde los mundos físico y digital con rompecabezas informatizados, siendo un primer intento de realidad aumentada. "No fue hasta que vi ese programa que me di cuenta del potencial de aventuras moderadas por ordenador", comentó un entusiasmado Brian a ***Home Computing Weekly.***

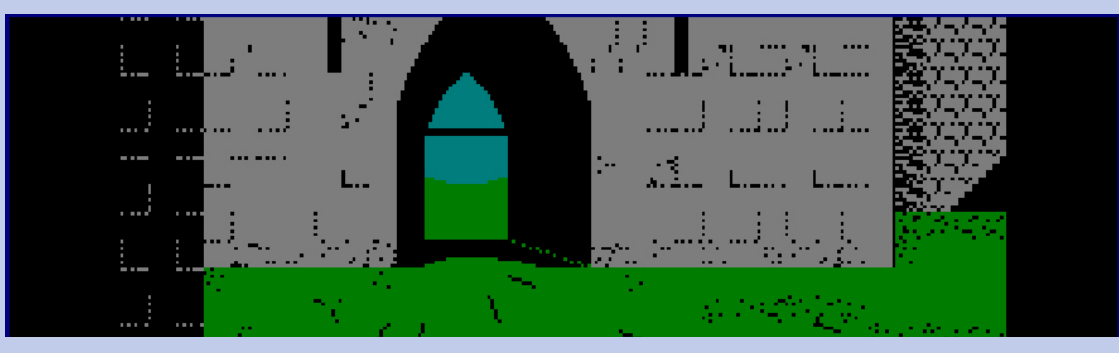


Compró el único ordenador personal que pudo encontrar, un TRS-80 de Radio Shack, y descubrió rápidamente la serie de juegos de Scott Adams. Quedando enganchado, disfrutó tanto de los juegos que quiso desesperadamente escribir el suyo. Comenzó con BASIC, pero rápidamente llenó la limitada memoria del TRS-80, dándose cuenta de que sus ambiciones no podían ser satisfechas a menos que programara en el más eficiente código máquina. Seis frustrantes meses después, había progresado, contándole a Jacob Gunness en una entrevista de agosto de 2013 que "el código máquina era claramente el camino a seguir, pero presentaba una pronunciada curva de aprendizaje para mí. Encontré un buen libro, ***Microsoft Assembler***, y me quedé muchas noches hasta las tantas aprendiendo a programar en lenguaje ensamblador". Al final de esos seis meses, había llegado a trompicones a una versión funcional de su primera aventura, a la que llamó **The Golden Baton.** Esperando venderla, la envió a Molimerx, una compañía en Bexhill-On-Sea en Sussex que estaba publicando juegos para el ordenador TRS-80, recibiendo una entusiasta respuesta. Brian explicó a Gunness, "para mi deleite y sorpresa, el señor A.J. Harding [...] me contactó con una propuesta de contrato de publicación, junto con un interés específico en crear una serie si me sentía con la capacidad de crear más".
The Golden Baton fue lanzado en 1981 en cinta y disco, vendiéndose bien y siendo publicado incluso en los Estados Unidos. Molimerx y su propietario, el señor Harding, presionaron a Brian para que creara más juegos de la recién bautizada

serie **Mysterious Adventures**, y encontró tiempo para entregar **The Time Machine** y **Arrow Of Death**, un juego en dos partes, mientras creaba un programa de etiquetado de recetas para una farmacia local.
Casi al mismo tiempo, Mike Woodroffe, dueño de una popular tienda de ordenadores en Birmingham llamada Callisto Computers, estaba pensando lo mismo que muchos de los primeros empresarios del negocio informático de entretenimiento y quiso entrar en también en la distribución de juegos. En una entrevista publicada en ***Retro Gamer*** manifestó: "La tienda de ordenadores fue el auténtico catalizador. [...] Aunque estábamos vendiendo Apple II, descubrimos que había una gran demanda de programas, y el único lugar donde realmente podíamos obtener un buen suministro era en Estados Unidos. [...] Una de las compañías con las que contactamos fue Adventure International. Tuve una buena conversación con Scott [Adams] y llegamos a un acuerdo".
Con las miras puestas más allá de un simple acuerdo de importación y publicación, Mike y Scott pensaron que sería más rentable llevar los procesos de fabricación a Gran Bretaña en lugar de pagar el alto costo en tiempo y portes de enviar voluminosas cajas desde los Estados Unidos. Mike dijo en ***Your Sinclair*** "estábamos pagando para enviar bloques de poliestireno sobre el Atlántico. Scott sugirió que nos encargásemos de la duplicación aquí". Además de vender los juegos para el TRS-80, había un mercado en portar los juegos a los nuevos modelos de microordenadores que comenzaban a aparecer en toda Europa. Los juegos de Adams eran incompatibles con máquinas como los BBC, Spectrum y similares, así que convertir los juegos a otros formatos ampliaría su rentabilidad. Woodroffe fue entrevistado para una revista, discutiendo el potencial de estas conversiones, y admitió a la prensa que no tenía a nadie que pudiera encargarse de ello. En un claro ejemplo de serendipia, Brian Howarth había leído el artículo y se puso en contacto con Woodroffe para ofrecerle sus servicios.
Mike aceptó y creó una nueva compañía llamada ***Adventure International UK (AIUK),*** con la autorización de ***Adventure International*** en los Estados Unidos para usar el mismo nombre corporativo. A todos los efectos, fue reconocida como la sucursal del negocio de Scott en el Reino Unido, pero en términos financieros y de gestión era una entidad independiente.
Brian comenzó como programador independiente en las nuevas oficinas de AIUK, ubicadas sobre la tienda de ordenadores Callisto. Se puso a trabajar examinando el intérprete de Adams para el TRS-80 y lo comparó con su propio motor en desarrollo.

"Una de las compañías con las que contactamos fue Adventure International. Tuve una buena conversación con Scott [Adams] y llegamos a un acuerdo".

MIKE WOODROFFE



El proceso se hizo más fácil al leer un artículo de BYTE donde se publicaron los fuentes de **Adventureland**, analizándose y documentándose el modo de trabajo empleado por la base de datos de la aventura de Adams. Howarth pronto se dio cuenta de que no tomaría mucho trabajo "sincronizar" su motor con el de Adams para crear un mejor entorno de desarrollo e intérprete para las máquinas europeas. Se lo explicó a Gunness del siguiente modo: "Nos quedó claro que si pudiera adaptar mi código para que interpretase los archivos de datos de Scott Adams, también podríamos usar el editor para permitir que gente que no fuesen programadores escribiese nuestros propios archivos de datos de aventura".

Fue un proceso que no dio problemas y, en poco tiempo, Brian tenía un código que podía extraer información de la base de datos de Scott y usarla para crear aventuras con facilidad. Su pasión por el proyecto era evidente, y tanto el motor como los juegos funcionaban correctamente y eran rápidos. Según indicó a ***Retro Gamer***: "Me divertí jugando las aventuras de Scott Adams [y] me gustó el formato de 'pantalla partida' donde las descripciones se mostraban en la parte superior de la pantalla y las respuestas del ordenador y los comandos del jugador en la mitad inferior". En el nuevo motor, la mitad superior de la pantalla para cada aventura se adaptó para incluir gráficos. Las aventuras exclusivamente de texto ya no se vendían



bien, y Mike tomó la decisión de contratar al talentoso artista Teoman Irmak para crear los gráficos.

Howarth pasó la mayor parte de 1983 y 1984 convirtiendo las aventuras de Adams a una amplia gama de ordenadores, incluyendo los Commodore 16, BBC, Spectrum, Commodore 64 y Atari de 8bits. Tuvo la oportunidad de conocer al propio Scott en el CES, cuando Adams llegó al Reino Unido en una gira publicitaria, pero las oportunidades de colaboración eran limitadas. **Adventureland, Pirate Adventure y Secret Mission** fueron algunas de las aventuras originales de Scott que fueron portadas. También se convirtieron varias nuevas incorporaciones al catálogo de Adventure International, incluyendo **The Sorcerer of Claymorgue Castle**. El proceso para llevar a Inglaterra los nuevos juegos comenzaba con Scott escribiendo la historia principal. Se creaba una copia maestra de la aventura por Ken McNair en Florida usando un Apple II, y los discos se enviaban a Birmingham para convertirlos allí a las máquinas europeas de 8 bits.

Trabajando juntos, Teoman y Brian modificaron las capacidades gráficas del intérprete, eliminando el lento sistema original de dibujo mediante líneas y rellenos. En su lugar implementaron una innovadora rutina basada en conjuntos de caracteres, que podía dibujar gráficos instantáneamente sin comprometer la calidad de la imagen. **Claymorgue** fue uno de los primeros juegos en emplear esta actualización, y fue bien recibido por la prensa especializada. Sigue siendo un título destacado, aunque uno de los juegos más difíciles de Adams. La revista ***Crash*** destacó en su momento lo que se esperaba de una "compañía de gran prestigio en la publicación de aventuras", destacando del juego su "excelente [y] rápida respuesta [que] le da al juego una posición de ventaja [respecto a otros]". Las cosas se veían optimistas para la asociación, pero desafortunadamente

parece ser que hubo un desacuerdo entre AIUK y Brian. Según ***The Classic Adventures Solution Archive***, la disputa se debió a un error de facturación, pero fuere lo que fuere, coincidió con que él también cortó sus vínculos con Molimerx y creó su propia compañía llamada Digital Fantasia.

Las aventuras exclusivamente de texto ya no se vendían bien, y Mike tomó la decisión de contratar al talentoso artista Teoman Irmak para crear los gráficos.

Brian había quedado decepcionado por la negativa de la editorial de convertir juegos a otros formatos. Fantasia, localizada en Norbreck, Blackpool, fue el vehículo perfecto para expandir la colección **Mysterious Adventures.** Junto con el coautor y amigo Wherner Barnes, se aumentó el número total de títulos de la serie a once. En orden cronológico, fueron **Escape from Pulsar 7**, **Circus**, **The Feasibility Experiment, The Wizard of Akyrz**, **Perseus and Andromeda, Ten Little Indians** y **Waxworks**. A finales de 1983, había convertido sus juegos originales de **Mysterious Adventures** a los nuevos formatos e incluían gráficos, aunque de un nivel básico. Brian le dijo a ***Home Computing Weekly*** que "parece ser lo que quiere el mercado, pero [incluir gráficos] no debe ser a expensas del argumento". Además del servicio de distribución por correo para sus aventuras, también encontró tiempo, con la ayuda de su familia, para administrar una tienda de informática. Su cuñada y su suegra, Sue y Jean Brookhouse, se encargaron de la administración de Digital Fantasia y ayudaron a administrar el negocio de venta minorista de ordenadores. El gran peso del trabajo significaba que Brian necesitaba un socio editorial para Digital Fantasia y firmó un acuerdo de regalías con Channel 8. Reeditaron los juegos con nueva carátula en Spectrum y Commodore. A pesar de que siempre había planeado mejorar el ***parser***, su carga de trabajo lo superó y nunca tuvo la oportunidad de implementar varias características nuevas de las que habló, como un analizador de frases complejas o soporte para ordenadores de 128K. Un problema que parecía acosar a la mayoría de las aventuras de la época era la limitación del tamaño de los textos. Howarth no tenía acceso a sistemas de compresión avanzados como los empleados en el ***A-Code*** de Level 9, por lo que sus juegos siempre fueron más parcos en palabras. La situación era clara: "Tal vez podría haber desarrollado más las cosas, [... pero] aumentar la cantidad de texto [...] tenía un atractivo limitado, [y] parecía

que los únicos juegos que se vendían eran aquellos con gráficos, así que básicamente puse todos mis esfuerzos en satisfacer esa necesidad".

Brian planeó nuevas aventuras para la serie, como **Midwinter**, ambientada en la Tierra tras la Edad del Hielo, **After the Fire,** donde interpretas a un superviviente de un holocausto nuclear, **Beyond the Infinite** o **Through the Enchanted Mirror.** **Midwinter** y **After The Fire** fueron continuaciones previstas de la serie **Mysterious Adventures.** Digital Fantasia finalmente tuvo problemas financieros, pues Brian nunca se las arregló para manejar una empresa. La mala gestión provocó que se quedase sin fondos, entrando en quiebra en diciembre de 1984.

En febrero de 1985 Brian decidió convertirse en empleado a tiempo completo de AIUK. La creciente demanda de aventuras superó incluso la reconocida productividad de Scott Adams, y Brian fue reclutado para liderar su nuevo equipo de programación. Los candidatos obvios para reforzar de inmediato el catálogo de AIUK fueron los propios juegos de Brian, pero hubo una disputa con Channel 8 sobre los derechos de las aventuras. Afortunadamente, los asuntos legales se resolvieron en marzo cuando las dos partes llegaron a un acuerdo. Woodroffe le dijo a la revista *Micro Adventurer* que había llegado a un acuerdo con John Williams de Channel 8 y

BRIAN HOWARTH EN 6 AVENTURAS



THE SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE
Commodore 64

Un cuento de fantasía característico de Scott Adams. Interpretas a Beanwick, un aprendiz de mago encargado de robar las estrellas del poder del malvado Vileeroth. **Claymorgue** es una conversión sorprendente de Brian y una de las aventuras más conocidas y reconocidas de **Adventure International.**



ADVENTURELAND
Spectrum

Fue el primer juego de **Adventure International UK** que utilizó el intérprete de Brian para las aventuras de Scott Adams. Es la aventura clásica y arquetípica con dragones, laberintos, alfombras mágicas, lámparas y tesoros.



GREMLINS
Spectrum

Esta licencia fue una jugada maestra de Mike Woodroffe, y Brian no le decepcionó con su adaptación divertida y entretenida. No es el juego más exigente, lo cual es positivo, ya que permite al principiante buscar (y encontrar) diversas formas para deshacerse de esas horripilantes criaturas.

había comprado los derechos "para todas las máquinas actuales y futuras, excepto las fabricadas por Tandy y SORD". Con la serie **Questprobe** de Scott Adams y las **Mysterious Adventures** de Howarth incrementando su inventario, Mike buscó licencias para expandir el mercado y obtener publicidad adicional para los nuevos juegos basados en ellas. De una investigación tentativa con una empresa estadounidense, pudo asegurar los derechos de la película **Gremlins**, y al mismo tiempo se le ofreció **Robin of Sherwood,** una popular serie de televisión basada en los libros de Richard Carpenter. Gremlins se convirtió en el título más vendido de



BRIAN HOWARTH EN 6 AVENTURAS



ESCAPE FROM PULSAR 7

Commodore 64

Brian, junto con Wherner Barnes, creó **Pulsar 7** con el nombre del carguero espacial en el que se desarrolla el juego. Está regresando de una misión exploratoria con un misterioso alienígena a bordo. Quizá abusando un poco de clichés, **Pulsar** tiene un ritmo rápido y fue programado con la habitual atención a los detalles de Brian.

```
I'm in a Derelict Warehouse
Things I can see:

Rotting Crates - Coil of Rope -

EXITS: NORTH
****************************************
O.K.
---WHAT NOW ? W
O.K.
---WHAT NOW ? S
O.K.
---WHAT NOW ? EXAMINE CRATES
O.k
I see something !
---WHAT NOW ? GET CANDLE
O.K.
---WHAT NOW ? EXAMINE CRATES
O.k
I see something !
---WHAT NOW ?
```

TEN LITTLE INDIANS

Atari 8 bits

Décimo título en la serie **Mysterious Adventures**, es uno de los mejores, con una secuencia de apertura terriblemente tensa y una trama emocionante. El jugador debe localizar diez pequeñas figurillas, escondidas por el difunto mayor Johnstone-Smythe, para conseguir una de oro.



ROBIN OF SHERWOOD

Amstrad CPC

Brian siguió progresando durante su último año en AIUK. **Robin of Sherwood** fue el culmen de su talento para escribir, aunado al excelente trabajo gráfico de Teoman Irmak. Es un juego divertido, magníficamente escrito y atmosférico, con un imaginativo argumento además.

AIUK, superando a su competidor más cercano en una proporción de 2 a 1 en ventas. **Gremlins** fue uno de los mejores juegos de Howarth, con una programación ingeniosa, una gran historia y algunos de los mejores gráficos de Irmak (incluso con animaciones) vistos en cualquier aventura hasta la fecha. Estoy seguro de que habrá muchos aficionados de la aventura que recuer<den haber batido un gremlin, cocinar otro en un microondas e intentar formas más elaboradas de acabar con esos pequeños bichos.

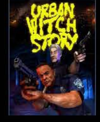
Tras **Robin of Sherwood**, otro fantástico juego, siguieron varios títulos con licencia, incluidos los libros de Ian Livingstone y Steve Jackson de la serie **Fighting Fantasy,** y una aventura sobre una abuela que obtiene superpoderes cuando come avena: **Super Gran**. Brian programó nuevas versiones de **Savage Island** en Commodore C16 y Plus/4 para Tynesoft, así como una aventura de bajo presupuesto llamada **Lone Survivor.** Finalmente se sintió "quemado" hacia finales de los años 80, y dejó la industria de los videojuegos tras completar la aventura gráfica **Theme Park Mystery** en 1990 y participar en el RPG **Heroes of the Lance** en 1988.

Buscó trabajo con Cinemaware en julio de 1990 y tras conseguirlo aprovechó la oportunidad para emigrar a los Estados Unidos, donde se baja el telón de una carrera aventurera corta pero muy prolífica. Una carrera que para nosotros, los jugadores, se vio truncada decepcionantemente justo cuando Brian estaba alcanzando el pináculo de su arte, tanto en términos de escritura como de aplicación práctica de la tecnología disponible. Solo nos queda preguntarnos dónde podrían habernos llevado él e Irmak en la continuación de la serie **Mysterious Adventures.**

postmodernadventures.itch.io

BILLY MASTERS WAS RIGHT

A Billy Masters le han sorprendido en el colegio tomando drogas. Ha acusado de un grave delito a su profesor, pero por mucho que lo intente nadie toma en serio sus palabras. La aparición de un terrible asesino en serie hará que Billy emplee todos sus recursos para que, por fin, todo el mundo sepa que Billy Masters tenía razón.



BILLY MASTERS WAS RIGHT es la tercera aventura gráfica de POSTMODERN ADVENTURES tras el thriller policíaco con elementos sobrenaturales **URBAN WITCH STORY** y la ciencia-ficción de viajes interdimensionales **DEAD DIMENSION**.




Las Aventuras de
Rudolphine Rur

Efraím Sánchez-Gil

Rudolphine Rur (Rudolph para los amigos) está en una situación envidiable. Es dueño de su propia casa árbol en la parte más elegante del Valle. Ha conseguido progresar en su profesión hasta llegar a ser respetado como Maestro Zapatero. Su familia goza de buena salud y en general se lleva bien con todos ellos (ejem). Parece que va a ser un otoño feliz en el Valle...

¿Qué impulsará a Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano?



Completa la Aventura



Las Aventuras de Rudolphine Rur

1ª parte

En tu habitación

EX ESTANTE
(Para descubrir el libro)
COGER LIBRO
EX ROPA (Para descubrir la misteriosa llave)
COGER LLAVE
EX ENSERES
(Para descubrir el arenque rojo y la salchicha)
COGER TODO
EX CHIMENEA
(Para descubrir la caja de cerillas)
COGER CAJA
SALIR (vamos al porche)

Porche

EX BANCO
(Para descubrir el paraguas)
COGER PARAGUAS
ABRIR PARAGUAS
SALTAR SUELO (vamos al claro, donde se encuentra el buzón)

Claro/buzón

NORTE
(Vamos al invernadero)

Invernadero

COGER REGADERA
* Ahora nos vamos a la seta.
SUR
ESTE

Seta

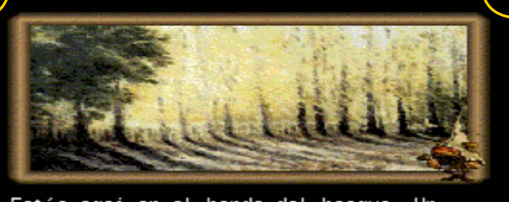
*Como dentro de la seta no hay luz, primero debemos encender nuestra vela.
ENCENDER CERILLAS
ENCENDER VELA
ABRIR PUERTA
(Usamos la llave misteriosa)
ENTRAR PUERTA (Vamos a ver a Rosi)

Rosi

EX COCINA
(Para descubrir la pimienta)
COGER PIMIENTA
EX COFRE (Para poder acariciar al cofre que actúa como un perrito)
ACARICIAR COFRE
(para descubrir el frasco)
COGER FRASCO
EX FOTOGRAFÍA
(Guiño a Samudio)
SALIR (Salimos de la seta)
* Vamos a la cascada para llenar la regadera de agua.
SUR

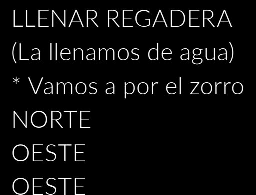
Cascada

ABRIR FRASCO
(Así tendremos el tapón en el inventario)
TAPAR ORIFICIO (Así arreglamos la regadera)









LLENAR REGADERA
(La llenamos de agua)
* Vamos a por el zorro
NORTE
OESTE
OESTE

Zorro/BM

VACIAR FRASCO
SALCHICHA (Queremos que el zorro se olvide de su rencor hacia nosotros)
DAR SALCHICHA BM
MONTAR BM (Ahora vamos montados sobre el zorro)
* Vamos al invernadero
ESTE
NORTE

Invernadero

DESMONTAR
(Nos bajamos del zorro)
GOLPEAR CANDADO
MARTILLO
ENTRAR INVERNADERO
(Vamos al interior del invernadero)

Interior invernadero

REGAR PLANTITA
(Aparece la planta carnívora)
TIRAR PIMIENTA PLANTA
(nos deshacemos de la planta y huye, rompiendo el cristal del invernadero y deja trozos)
COGER CRISTAL
(Al huir la planta carnívora,)
SALIR (Salimos del invernadero)
MONTAR
* Vamos al buzón
SUR

Buzón

CORTAR CUERDA (Hace uso del cristal, que es lo único que puede usarse con la cuerda)
COGER CARTA
COGER TELEGRAMA
LEER CARTA
LEER TELEGRAMA
* Vamos a las montañas
SUR
SUR

Montañas

En este punto podemos irnos directamente a la Gran Ciudad (Este y sur) o buscar la casa del Pirata. Decide qué deseas hacer y sigue el mapa para orientarte.



Las Aventuras de Rudolphine Rur

2ª parte

Gran Ciudad

SUR

Semáforo

PULSAR BOTÓN
* Esperamos que el semáforo se ponga en verde para los peatones
Z (Comando para esperar, o podemos poner esperar)
Z
CRUZAR CALLE

Verja del parque

ESTE

Camino

ESTE

Fuente fantasía

EX FELPUDO (Para descubrir la nota)
COGER NOTA
LEER NOTA
GOLPEAR PUERTA (Para abrir la puerta)
ENTRAR

Casa de Agostine

EX LIBRO
COGER PERIóDICO
ENCENDER ORDENADOR
EX ROPA (Para descubrir un CD-ROM y un disco)
COGER CD
COGER DISCO
METER CDROM
ORDENADOR
(Pedirá una clave)
TECLEAR AGOSTINE
METER DISCO
ORDENADOR (Si metes el disco, es un guiño al juego del ***Hobbit***)
SALIR

Trastero (desván)

COGER PAÑUELO
EX CAJAS (Para descubrir una pastilla de jabón y un rotulador)
COGER PASTILLA
COGER ROTULADOR
ENJABONAR BARROTES (Para poder escapar)
SALIR VENTANA

Jardín trasero

SUR

Jardín 2

* Vamos al garaje

ESTE

Garage

EX TRASTOS
(Para descubrir la caja)




COGER CAJA
EX CAJA (Para descubrir el estetoscopio)
COGER ESTETOSCOPIO
* Vamos a la verja de la casa
OESTE
SUR
SUR

Verja de la casa

EX VERJA
EX BUZON
(Para poder saber la dirección)
ESCRIBIR CAJA ELDRAD
* Vamos a la puerta de la casa
NORTE

Puerta de entrada

DEJAR CAJA
LLAMAR TIMBRE
ENTRAR CAJA
(El mayordomo te introduce dentro de la casa de los elfos)
SALIR (Para salir de la caja)

Recibidor-distribuidor

* Vamos a la cocina
NORTE

Cocina

En la descripción de la cocina, debe poner que el mayordomo deja la sartén. Si no lo hace, usar el comando esperar hasta que suelte la sartén.
COGER SARTÉN
* Vamos al despacho
SUR
SUBIR
ESTE

Despacho

GOLPEAR ELFO SARTÉN
(Dejamos K.O. a un elfo)
MOVER CUADRO
(Descubrimos la caja fuerte)
ABRIR CAJA
ESTETOSCOPIO
Para abrir la caja fuerte y averiguar la combinación)
EX CAJA
(Para descubrir el CD-ROM)
COGER CDROM
* Vamos a ver un guiño
ESTE
EX DISCO
COGER DISCO
* Vamos al salón
OESTE
OESTE
BAJAR
ESTE

Salón

ESTRUJAR PANUELO
JARRA
DESATAR AGOSTINE
CARGAR AGOSTINE
(Nos llevamos a cuestas a Agostine)
* Vamos hacia la verja de la casa y luego salimos
OESTE
SALIR
SUR
SALIR
* Llegamos a la casa del bosque

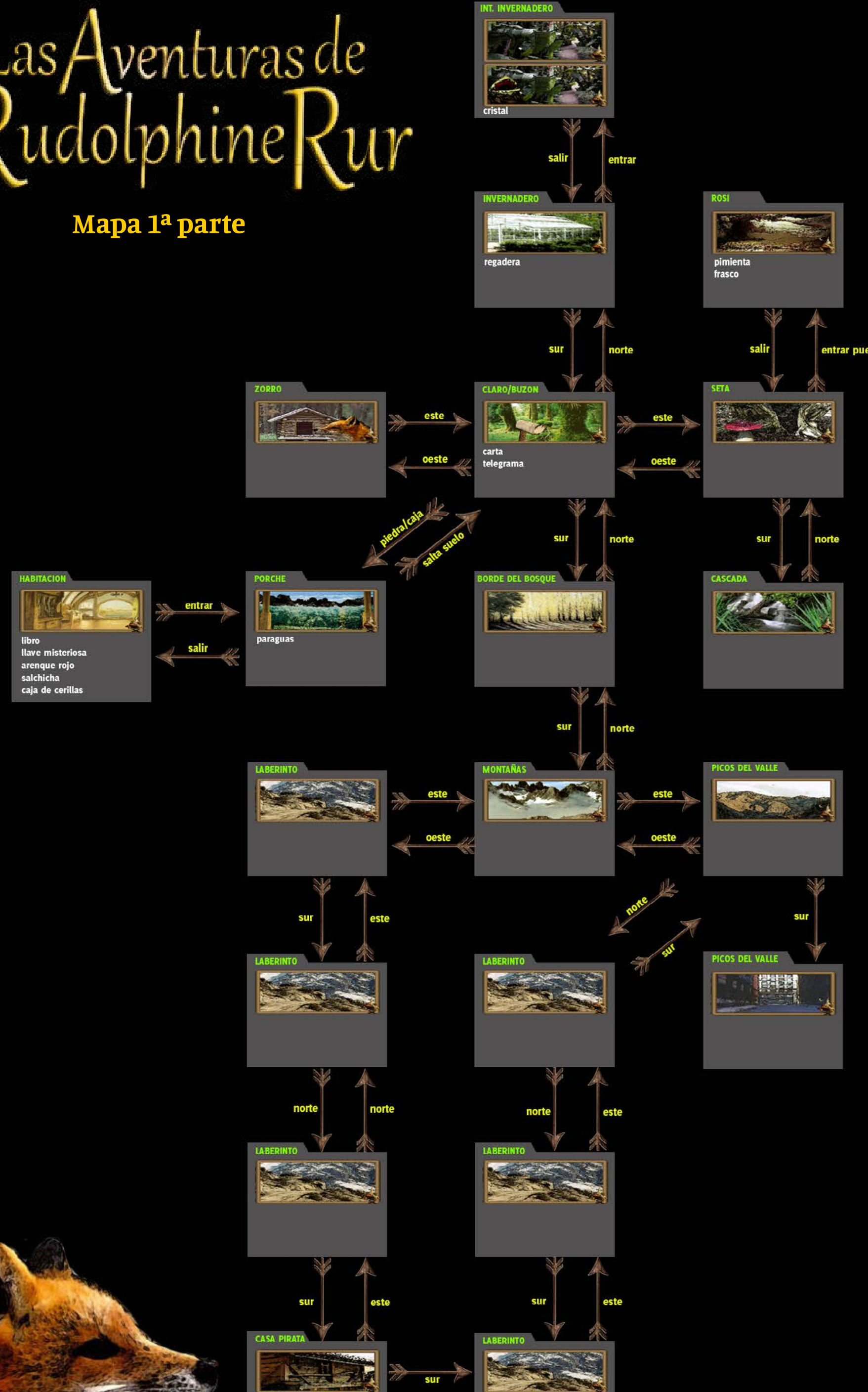
Casa del bosque

ACOSTAR AGOSTINE



Las Aventuras de Rudolphine Rur

Mapa 1ª parte



Las Aventuras de Rudolphine Rur



Mapa 2ª parte

GRAN CIUDAD

sur / norte

SEMAFORO

cruzar calle / oeste

VERJA PARQUE

este / oeste

CAMINO

este / oeste

FUENTE FANTASIA
nota

entrar / salir (sin CD)

CASA AGOSTINE
periodico
cdrom
disco

salir (tienes el CD)

CAPTURADO

TRASTERO
pastilla de jabon
rotulador
pañuelo

al conseguir escapar

JARDIN TRASERO

sur / norte

JARDIN TRASERO

este / oeste

GARAJE
caja
estetoscopio

sur / norte

PUERTA DE ENTRADA

al conseguir entrar en la casa

RECIBIDOR

sur / norte

COCINA
sarten

subir / bajar

PASILLO SUPERIOR

este / oeste

DESPACHO
cdrom

este / oeste

ESTANCIA

este / oeste

SALON

sur / norte

VERJA DE ENTRADA





SOLUCIÓN

Copérnico 86

por Baltasar



La nave colonizadora Copérnico 86 se consume en llamas mientras navega hacia un ignoto sol. El viaje en estado de hibernación del Dr. Stanislav Odengar se verá interrumpido para intentar salvar a la tripulación del fatal desenlace al que se aproxima.

Abriremos la cápsula y saldremos de ella. Al oeste, encontraremos una llave maestra y un cargador de baterías, que debemos coger. Volviendo al este, abrimos la compuerta y continuamos de nuevo al este (sala de comunicaciones). Podemos hablar con el robot para tratar de comprender qué sucede, pero poco más podremos hacer con él. Al sur (sala de abastecimiento), abrimos la compuerta (deberemos insistir, pues se nos avisa de que tendremos muy poco tiempo), vamos al sur, examinamos el cadáver y tomamos el cuchillo. Volveremos al norte para cerrar la compuerta inmediatamente.

En este sala (abastecimiento), podremos examinar los utensilios para encontrar la pistola MK2 y el decodificador CV23. Este juego tiene límite de objetos, así que probablemente tendremos que viajar hacia el norte para dejar el cuchillo en la sala de control y después volver. En cualquier caso, ambos objetos son necesarios.

Nos movemos al norte hasta llegar a la sala de control e introducimos la tarjeta en la ranura. Examinamos la pantalla y consultamos sobre los tres planetas posibles. Reseteamos el teclado con el cuchillo y seleccionamos el planeta que deseemos. El más sencillo de los tres (Gaia, Limbo y Hades), es Gaia, mientras el más complejo es Hades. Seleccionamos las coordenadas y las tecleamos, con lo que el sistema nos informa de que se ha activado el brazalete con toda la información. Cogemos el cuchillo, importante para según que planeta (Hades), y lo dejamos al sur, en el sistema de cápsulas. Volvemos a la sala de control y recogemos el objeto que dejamos allí para poder llevar el cuchillo.

Ahora volveremos sobre nuestros pasos cerrando todas las compuertas, para volver al sistema de cápsulas. Allí dejamos la tarjeta maestra y cogemos el cuchillo. Tecleamos ***entra en cápsula**** dos veces para introducirnos en ella (no, la de la **sala de emergencia** no es la correcta), y cerramos el cristal, para a continuación pulsar el brazalete.

Si lo hemos hecho todo, aterrizaremos en el planeta seleccionado.

GAIA

Si hemos seleccionado el planeta Gaia, aparecemos en una pradera. Es una buena idea cargar tanto la pistola como del decodificador, para tenerlos listos.

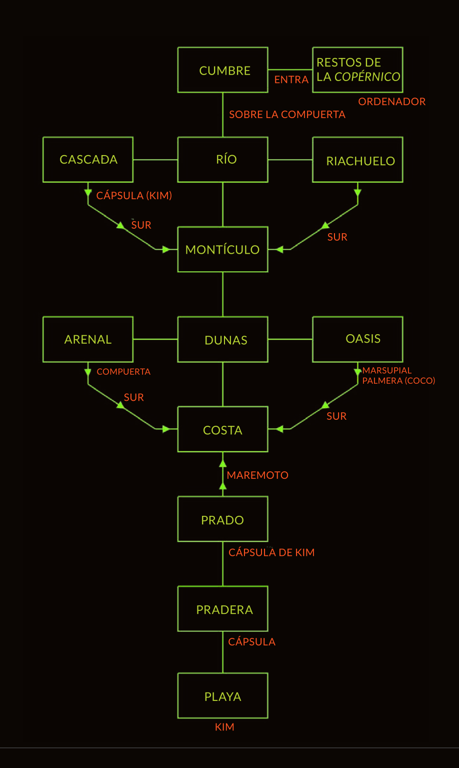
Al sur de la pradera, nos encontraremos a la capitana Kim Kimberley. Hablamos con ella, y antes de poder irnos de vuelta al norte, una bestia descomunal saldrá del agua. ¡Es el momento de utilizar la pistola!

Una vez que hemos conseguido que el Kraken abandone la idea de merendarnos, comprobaremos con ***habla con Kim*** que ha quedado tocada, así que cargamos con ella *(carga con Kim)* y nos dirigimos al norte de la pradera en la que despertamos, un prado en el que hay una cápsula que resulta ser la de Kim. La metemos en ella y se nos informa de que se recuperará en su interior.

Es importante tener en cuenta que cuando cargamos con Kim, o cuando la despertemos (lo haremos en un futuro cercano), perdemos objetos. Así que una vez hemos ayudado a Kim, debemos siempre asegurarnos de que mantenemos los objetos. En concreto, el decodificador es vital para terminar la aventura, y si no lo tenemos al final, será imposible terminarla.

Volvemos a la playa, dos veces al sur, aunque antes nos aseguremos de tener cargada la pistola. Y es que en la playa nos espera otro monstruo que según nos informa el juego parece una ballena, y tendremos que disparar otra vez... o no. Porque la nueva bestia es tan grande que tapa el sol, y será mejor que dejemos la pistola, nos aseguremos de llevar el decodificador, y corramos al norte, a la pradera, y nos refugiemos en nuestra cápsula.

Tras el maremoto provocado por la bestia, de repente estamos en otra costa, y es que, impulsado por las enormes olas, nos salimos de la cápsula en otro lugar. Nos podemos hacer una rápida composición de lugar si nos movemos al norte, a



unas dunas, y desde allí hacia el oeste (de forma que llegaremos a un arenal, donde veremos una compuerta) y al este (donde nos espera una palmera y una especie de marsupial). Si empujamos la palmera conseguiremos un coco. Tras ofrecérselo al marsupial, este seguirá nuestros pasos agradecido.

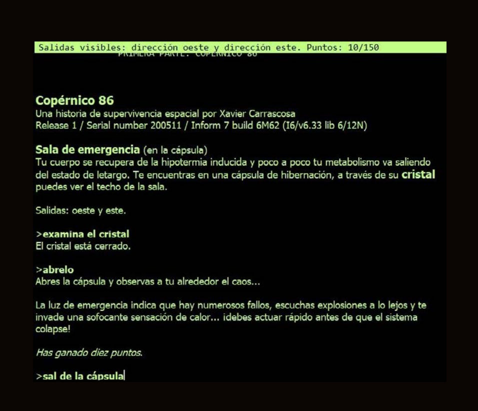
Nos movemos al oeste y al norte para llegar a un montículo, desde el que vamos de nuevo al norte y al oeste para llegar a la cascada. En el agua hay bichejos indeseables, pero con la presencia del marsupial podremos abrir la cápsula y despertar a Kim.

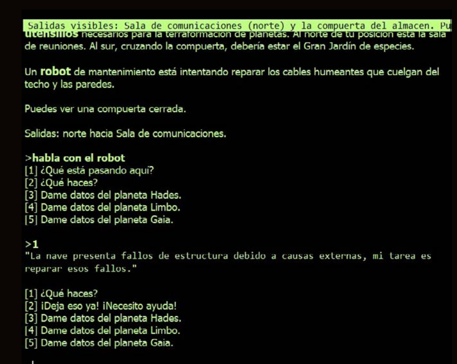
De vuelta al arenal al sur (dos veces), y al oeste, empujamos la compuerta hacia el este, hacia el norte dos veces y en el río nos subimos a la compuerta para poder cruzar. Subimos hacia el norte y entramos en los restos de la ***Copérnico,*** con lo que Kim empezará a demandarnos ***eso*** (?). Se refiere al decodificador, que utilizará para reprogramar las cápsulas desde el ordenador. Enhorabuena, has terminado la aventura en el planeta Gaia.



LIMBO

Aparecemos en una hondonada selvática. El mapa es realmente muy sencillo, con básicamente todas las localidades alineadas de norte a sur, con dos excepciones: el precipicio de la localidad norte, que solo merece la pena visitar para encontrarse con Kim, y la ciénaga al este de la penúltima localidad avanzando hacia el sur, donde están los restos de la ***Copérnico.*** Otra peculiaridad es que nos encontraremos frutos tirados por el suelo, y estos frutos emiten luz. Esto es muy importante para la localidad más al sur, donde no podremos ver nada si no llevamos uno de estos.





De acuerdo; abrimos la cápsula y salimos, y dejamos la tarjeta maestra si aún la llevamos. Examinamos la maleza, y se nos menciona un animal, que si tratamos de examinar nos dirá que es una especie de ardilla con patas de araña (¡qué asco!). Este animal será vital para poder convencer a otro animal para que nos permita montarnos en él y cruzar la ciénaga. Pero no se dejará coger fácilmente.

Nos movemos hacia el norte, donde hay un bosque. En un árbol caído, encontra-

SALA DE CONTROL
ORDENADOR
COMPUERTA
SÍSTEMA DE CÁPSULAS
CÁPSULA (2)
COMPUERTA
SALA DE AUTOMATISMOS
TARJETA MAESTRA
CARGADOR DE BATERÍAS
SALA DE EMERGENCIAS
CÁPSULA(1)
SALA DE CAMBIO
COMPUERTA
SALA DE COMUNICACIONES
HOLOGRAMA
ROBOT
SALA DE ABASTECIMIENTOS
UTENSILIOS (DESCODIFICADOR Y PISTOLA)
COMPUERTA
GRAN JARDÍN DE ESPECIES
CADAVER (CUCHILLO)

Salidas visibles: dirección norte y Sala de abastecimiento (sur) y la compuerta

Esta larga sala da acceso a una amplia estancia circular con una gran mesa iluminada en el centro. El calor es aún más sofocante aquí. Al norte de tu posición se encuentra el enorme sistema de cápsulas, al sur se encuentra la sala de abastecimiento.

Puedes ver una compuerta abierta.

Sobre la mesa puedes ver el **holograma** parpadeante del sistema cartográfico estelar, con la descripción del sistema solar actual y tu posición.

Salidas: norte y sur hacia Sala de abastecimiento.

>examina el holograma
Es un holograma que muestra la **posición** de la nave en tiempo real en relación al sistema cartográfico estelar conocido.

>mira la posición
La nave Copérnico 86 está peligrosamente cercana al sol del sistema TRAPPIST. Es por eso que hace tanto calor aquí, en cualquier momento la nave puede colapsar. Hay que cambiar el rumbo de la nave o bien hay que evacuar a alguno de los **planetas** que muestra el sistema.

>examina los planetas
Los planetas que muestra el sistema TRAPPIST son tres: el gigante **Hades**, el mediano **Limbo** y el pequeño **Gaia**. Estos nombres son asignados por el sistema según las especificaciones de cada planeta. Debería haber más datos de cada uno, pero no hay más información.

Salidas visibles: Sala de comunicaciones (norte) y la compuerta del almacen. Pu

Aquí se encuentra la inmensa sala de abastecimiento, donde se guardan todos los depósitos y **utensilios** necesarios para la terraformación de planetas. Al norte de tu posición está la sala de reuniones. Al sur, cruzando la compuerta, debería estar el Gran Jardín de especies.

Un **robot** de mantenimiento está intentando reparar los cables humeantes que cuelgan del techo y las paredes.

Puedes ver una compuerta cerrada.

Salidas: norte hacia Sala de comunicaciones.

El robot va hacia norte.

>examina utensilios
No tienes muy claro qué puedes necesitar para este preciso momento, pero los ingenieros siempre hablaban de la importancia del **decodificador CV23**. También veo por aquí una **pistola MK2**.

El robot llega desde el norte.

>coge pistola y cargala
Cogida.

"La pistola CV23 ha sido insertada. Cargando baterías. Espere unos segundos..."

"CARGA COMPLETA."

remos cuatro frutos, además de otro que está simplemente tirado en el suelo. Lo cogemos y nos vamos al este, al precipicio. Hablamos con Kim, la animamos a seguirnos y volvemos al bosque al oeste. Bajamos al sur hacia la hondonada, para volver a tomar al sur hacia la selva tupida. De nuevo al sur, nos encontraremos con la selva en tinieblas, donde solo con un fruto podremos ver en derredor. Eso sí, si no llevamos fruto, con volver al norte recuperaremos la visión.

Aquí, por cierto, encontraremos una piedra suspendida en el aire, pero no podremos llegar a ella. Ahora nos movemos al norte hasta que se nos notifique que el animal está aquí y que mira con interés nuestro fruto. Si hablamos con Kim, nos dirá que ha visto a estos bichos comerse hasta cuatro frutos y que después se quedan... traspuestos.

Así que el proceso a seguir es el siguiente: dejar el fruto en la localidad en la que encontremos al bicho para que se lo coma, y volver al norte para tomar otro fruto y dejarlo de nuevo donde esté la ardilla de pesadilla... así hasta cuatro veces, momento en el que le dará un empacho de aúpa y podremos cogerla.

Así, volvemos al sur y al este a la ciénaga, y le damos el bicho a la bestia. Con eso ya podremos montar en ella, y atravesar las aguas hasta los restos de la nave (yendo al este), para descubrir con fastidio que la compuerta que nos daría acceso a la nave está sumergida.

Con dos movimientos al oeste volvemos a la selva tupida, pero no podremos desplazarnos al sur, hacia la selva en tinieblas porque no podremos ver nada. Nos movemos al norte, hasta el bosque, y cogemos otro fruto que podemos dejar sobre la bestia (no hace falta hacer nada especial; si dejamos el

Salidas visibles: dirección norte y Sala de abastecimiento (sur) y la compuerta

Salidas visibles: dirección norte y Sala de abastecimiento (sur) y la compuerta

fruto montado en la bestia, se queda sobre ella, si lo dejamos tras desmontar, se queda en la localidad). Eso sí, no dejes la piedra sobre la bestia o no podrás recuperarla. No, no, a mí no me ha pasado: me lo han contado.

En la selva en tinieblas, cogemos la piedra, la cual podemos alcanzar ya que estamos montados en la bestia. Nos movemos al norte y al este, y de nuevo al este para atravesar la ciénaga, y desmontamos. Kim se pone como una moto y te "pide" que le des la piedra. Dásela y acabará levantando la nave, para tu eterna admiración. Carga la pistola y dispara al mecanismo, con lo cual podrás entrar en los restos. Kim empezará a demandarnos eso. No hombre, se refiere al decodificador, que utilizará para reprogramar las cápsulas desde el ordenador. Enhorabuena, has terminado la aventura en el planeta Limbo.



HADES

Apareces en un Yermo Volcánico. Aunque este planeta se compone de solo unas localidades, están enlazadas de manera desorganizada, formando un laberinto a propósito.

Así, yendo hacia el este podrás encontrar el Terreno Volcánico, y de nuevo hacia el este al Páramo Baldío, pero hacia el oeste se sitúa, en cambio, la Gran Grieta.

El planeta Hades (quizás como nos sugiere su nombre), es un verdadero infierno que es apto para la vida de noche, pero que estalla como una bomba durante el día. Así, es muy, muy importante que cada vez que veas el mensaje "empieza a amanecer", te dirijas a la cápsula en el Yermo Volcánico, entres en ella y **la cierres,** siempre antes de que el sol aparezca por completo. Allí solo puedes esperar hasta que aparezca el mensaje "el sol se pone".

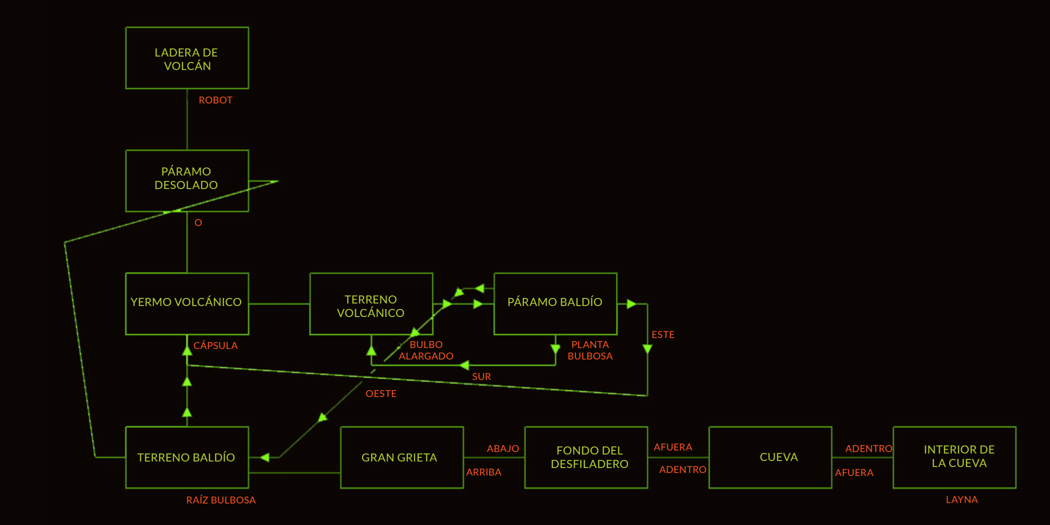
En las tres localidades al este del Yermo volcánico encontrarás varios bulbos. El objetivo es cortarlos con el cuchillo y atarlos entre sí. De nuevo al este, aparecemos al lado de nuestra cápsula. Desde allí viajamos dos veces al norte para lle-

gar a la ladera del volcán y tener una reveladora conversación con el robot. Es probable que entonces tengamos que volver a meternos en la cápsula. De vuelta, empujamos las rocas y a continuación empujamos una roca al sur, de nuevo empujamos la roca al sur, y la empujamos al sur de nuevo, para después hacer lo propio al este.

Atamos la cuerda resultante de atar los bulbos entre sí a la roca, y trepamos por el desfiladero (en realidad "destrepamos", pero así es como lo entiende la aventura), para bajar al fondo. Allí entramos a la cueva dos veces para encontrarnos una extraña estampa que nos debería sugerir cargar la pistola ya.

Y es que hay una chica atada, pero cuando intentemos cortar las plantas, dos cavernícolas saldrán de las profundidades para atacarnos. Ignoro si existe un orden para hacerlo, pero yo disparé primero al hombre y después la chica desatada me echó una mano con la mujer, el tiempo necesario para cargar la pistola de nuevo y dispararle.

Ya habrás terminado la aventura en cuanto te muevas hacia el interior de la cueva. No te desvelo el final porque es el más satisfactorio de todos, probablemente como recompensa a una mayor dificultad.



De números, años, épocas y edades CAADianas

Por Juanjo Muñoz

En el CAAD 50, el número conmemorativo que perpetré en 2019 para celebrar el 30 aniversario de la publicación del primer fanzine del CAAD, ya hice un pequeño informe de las Épocas y Edades del CAAD a través de un repaso a sus portadas, así como la razón de la numeración (que no produce monstruos… o sí), por lo que os recomiendo que le echéis un vistazo si tenéis curiosidad. De todos modos, veamos aquí un pequeño compendio informativo sobre todo ello, para que no haya dudas.



La Primera Época del CAAD comprende los fanzines 0 al 6, que eran realizados artesanalmente por un servidor, y posteriormente fotocopiados y grapados. El tamaño era A5.

La Segunda Época del CAAD, la que cuenta con más números hasta ahora, incluye los CAAD 7 al 26 y los cinco primeros números Extra, del 1 al 5. Se empezó a realizar el fanzine en imprenta, y la maquetación de contenidos también dejó de ser tarea mía, afortunadamente. El tamaño creció ligeramente sobre el A5 original.



La Tercera Época del CAAD empezó con el número 27, dejando la imprenta anterior y encargándose Toni Fernánd ez de maquetación e impresión. El tamaño volvió a ser A5, y esta Época concluyó con el número 32, el último en ser impreso. También apareció en esta Época el último CAAD Extra, el número 6.

La Cuarta Época del CAAD dio inicio con el número 33, y comprendió tan solo tres ejemplares, hasta el 35. Todos ellos aparecieron únicamente en PDF, teniendo que encargarse cada cual de imprimirlos por su cuenta si quería leerlos a la vieja usanza. Aquí se cierra la Primera Edad del CAAD.

La Segunda Edad se inicia con unos números del CAAD denominados boletines, de aparición mensual y publicados en PDF, con un característico estilo apaisado. No estaban pensados para ser impresos, pues la paginación se indicaba siempre en el lado derecho de la página. La numeración saltó al 42, al sumarse los seis números Extra aparecidos hasta entonces. Esta Edad duró siete números, hasta al 48.

El CAAD 50 no se incluye en ninguna clasificación al tratarse de un ejemplar conmemorativo tratando de aproximarse al aspecto del CAAD 0, y como ya se indica en el mismo fanzine, es una "publicación de aparición conmemorativa sin año, época, edad ni otras zarandajas".

La Tercera Edad es la que arranca con el CAAD 51, tras un largo hiato, de nuevo con tamaño A5 y un aspecto interior totalmente colorido y renovado.

Finalmente, si sumamos todos los fanzines aparecidos, tanto los que tienen numeración correlativa como los Extra, se alcanza la cantidad de fanzines cuyo número aparece en la portada de este que tienes en tus manos, es decir, 52. Por tanto, el CAAD 49 pasa a ser un número "fantasma", de interesante aparición como elemento misterioso y cabalístico en aventuras y relatos variados.

Respecto a los años, el primero es 1989, cuando apareció el CAAD 0, y el actual 2020 es el año 32 desde la publicación de ese primigenio CAAD, de ahí el XXXII, que los números romanos molan montón. Y como decía Samudio... yatá.

De cómo los desarrolladores pueden colaborar con el CAAD, y promocionarse al mismo tiempo

Si has creado un juego, solo o junto a compañeros, en tu nombre o como una compañía, ya sabes que puedes contar con las páginas del CAAD para promocionarte, y ello se puede hacer de varios modos.

En primer lugar tenemos la sección de Noticias, a través de la cual puedes dar a conocer tu juego, una vez concluido o mientras está aún en desarrollo. Haznos llegar información sobre tu aventura, y aparecerá en el siguiente número del CAAD. Por supuesto, cuanto más completos sean los datos que mandes, más se podrá contar. Si tienes carátula, ilustraciones o capturas de pantalla, serán también incluidas.

Pese a la crónica dificultad de conseguir comentarios de aventuras para el CAAD, ese no es un sistema que se apruebe para dar a conocer tu juego, pues no resulta muy ético que el autor haga un análisis de su propia creación, no porque pueda carecer de imparcialidad, sino para evitar cualquier sospecha de ello. Los comentarios deben ser realizados siempre por alguien independiente del proceso de desarrollo del juego analizado.



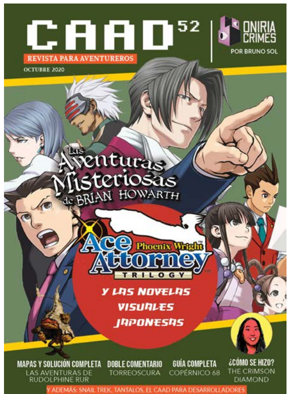


Sin embargo, y pese a que la solución del juego es algo que también puede realizar cualquier colaborador del CAAD, el autor conoce a la perfección cada entresijo del programa, y no hay problema en que sea quien redacte el proceso para llegar al final de la aventura.

Otra posibilidad, y esta vez reservada a quien haya creado el juego, es redactar un artículo en el que se detalle cómo se llevó a cabo el proceso de creación de la aventura, desde las ideas originales del guion hasta la finalización, pasando por los diferentes formatos, si existen, e incluso copias físicas.

Por último, tenemos la publicidad. En el CAAD se pueden incluir páginas completas sin cargo alguno, y hasta nuestro maquetador puede crear un diseño atractivo con el material que tengas disponible. Además, aunque el objetivo principal del CAAD son las aventuras conversacionales, esto se aplica también a todo tipo de creación relacionada con la aventura, con soporte informático o no, como libros.

Y estos son los modos a través de los que puedes dar a conocer tu creación aventurera a través de las páginas del CAAD. ¿Te vas a privar de ellos?



LA PORTADA DEL CAAD 52 ESTÁ DEDICADA A LOS PERSONAJES DE LA NOVELA VISUAL **ACE ATTORNEY**, DE CAPCOM.

CAAD52 v1.1 | Octubre 2020
Año XXXII
Tercera Edad
Publicación aventurera de aparición aleatoria

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide
Maquetador:
Carlos Cabezuelo
@cabezuelostudio
Colaboradores:
Baltasar el arquero
Bruno Sol
Dardo
Efraím Sánchez-Gil
Jade
Julia Minamata
Mark James Hardisty
Ricardo Oyón
SAeNcSA
Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

ILUSTRACIÓN DE RECIO ENANO AMABLEMENTE CEDIDA POR RETROGUMIA, QUE ACEPTA ENCARGOS. LOS PRECIOS VARÍAN SEGÚN TAMAÑO Y DISEÑO, PERO INTENTA ADECUARSE A TODOS LOS BOLSILLOS. CONTACTO EN TWITTER: @retrogumia

Y en el próximo CAAD

- Informe sobre aventuras de texto en Japón, por Juanjo Muñoz

- Informe sobre conversor a MSX de aventuras hechas con GAC, por FX

- Opinión "La frustración del mínimo bloqueo", por Xavier Carrascosa

- Reediciones del CAAD: Volumen I y ***Aventuras del ayer***

- Solución de **Snail Trek**, por Dardo

- Solución de **Torreoscura**, por jade (mapas de Efraím)

- Informe sobre aventuras de texto en Francia, por Hugo Labrande

- Informe sobre la primera aventura de Samusoft, por Juanjo Muñoz



CAAD53 | 54 | COMENTARIO DE JUEGOS

Jugabilidad

Los juegos de Sierra eran sus puzles, complejos y bastante difíciles, pero no en el sentido de estar frente a un objeto y tener que descifrarlo, sino en un sentido amplio de buscar cosas por un extenso mapeado y con ellas abrimos nuevos caminos. Y esto es exactamente lo que ocurre aquí.

Lo que me parece la novedad del juego es que para llegar al final podemos coger tres caminos diferentes pero que nos llevan al mismo destino. El juego está estructurado digamos que en tres partes. La primera, que es igual para todos, es la preparación para el viaje, la segunda, el viaje en sí, podemos elegir hacerlo de tres maneras diferentes que nos llevan al mismo lugar, y la tercera ya vuelve a ser igual para todos y consiste en lograr el objetivo del juego. Así pues la ventura podemos jugarla de tres formas diferentes, tenemos un "3 en 1" por el mismo precio.

Como curiosidad debemos saber que en aquella época se ideó una forma anti-piratería que consistía en que te daban un manual de instrucciones junto al juego. Aquí también nos encontramos con este sistema y justo al empezar la aventura te hacen una pregunta y te dicen en que página del manual esta la respuesta. Para poder empezar debes teclear esa respuesta o mueres y no puedes jugar. Por suerte al estar ya descatalogado podemos ver la pantalla pero nos deja seguir sin problemas. FOTO 1.

En cuanto al desarrollo del juego es el mismo que el usado por Sierra en todas las aventuras de esa época, como por ejemplo Space Quest, The Colonel's Bequest o Quest for Glory. Usa las "teclas de flechas" (o el ratón) para mover al personaje, el rectángulo de texto para escribir las instrucciones, "ESC" para entrar en el menú general que aparece en la parte superior de la pantalla FOTO 2, tecleando "help" aparece la ayuda FOTO 3 y con "TAB" vemos el inventario.

COMENTARIO DE JUEGOS | 55 CAAD53

Foto 1: Debías teclear la página correcta del manual dónde se encontraba la resuesta a la pregunta.

Foto 2: Pulsando "ESC" aparece el menú de la parte superior.

Foto3: Tecleando "HELP" aparece la ayuda y con "TAB" vemos el inventario.